



R-TYPE[®] TACTICS

公式コンプリートガイド

OFFICIAL
COMPLETE
GUIDE





R-TYPE[®]TACTICS

公式コンプリートガイド

OFFICIAL
COMPLETE
GUIDE



R-TYPE TACTICS
OFFICIAL COMPLETE GUIDE
公式コンプリートガイド



P R O L O G U E

22世紀初頭、奴らは突然やってきた。

銀河系の彼方、ペルセウス腕の中央付近で発見された
純度の高い破壊本能で構成された未知の生命体“バイド”。
その「破壊の権化」たちの群れは膨張と増殖をくり返し、
我々の住む太陽系、オリオン腕まで
驚異的なスピードで侵入してきた。
何もできない地球人は、恐怖におののくばかり……。

パニックに陥った地球の救世主として現われたのが、
対バイド用に試作された次元戦闘機を駆る「伝説の勇者」たちだった。

はじめてバイドと接近遭遇し、
3度の戦いで獅子奮迅の活躍を見せた記念すべき機体、
R-9A“アローヘッド”。

その後、地球に降り立った“バイド”たちに立ち向かった
R-9A2“デルタ”やR-10“アルバトロス”、
R-13A“ケルベロス”の雄姿。

そして、“バイド”との最終戦争と位置づけられた、
作戦名「Last Dance」のもとに集った101種類もの戦闘機たち……。

彼らはその都度、“バイド”の侵攻を食い止めたが、
何度でも“バイド”は復活し、地球を目指してやってきた。

「なぜ、“バイド”は地球にやってくるのか？」

終わりなき“バイド”との戦いの中で、
地球軍のある新任宇宙艦隊司令官が、
そんなささやかな疑問を抱く。

彼が、この物語の主人公だ。

R-TYPE TACTICS

OFFICIAL COMPLETE GUIDE

contents

chapter.1

システム解説

基礎知識.....	006
兵器ユニット.....	010
戦術.....	026

インターミッション.....	032
通信対戦.....	035

chapter.2

ミッション攻略

ミッションガイド.....	038
---------------	-----

地球サイド攻略.....	040
--------------	-----

01	成層圏での演習.....	042
02	月面での演習.....	043
03	火星施設跡調査.....	044
04	木星軌道上遭遇戦.....	045
05	木星衛星基地調査.....	046
06	土星の環.....	047
07	生物兵器施設入口.....	048
08	生物兵器施設跡.....	049
09	カイパーベルト.....	050
10	衛星トリトン地下.....	051
11	冥王星基地奪回.....	052
12	26次元の入口.....	054
13	ワープ戦の脅威.....	055
14	次元の狭間.....	056
15	逆流空間A.....	057
16	逆流空間B.....	058
17	逆流空間C.....	059
18	螺旋空間.....	060
19	ワープアウト.....	061
20	バイド星系外縁部.....	062
21	幻想空間.....	063
22	暗黒の星の脅威.....	064
23	水棲生命体調査.....	065
24	水棲生命体調査2.....	066
25	マグマの星突破.....	068
26	暴走輸送システム.....	070
27	岩の回廊の遭遇戦.....	071
28	腐敗都市.....	072
29	バイドの星上空.....	073
30	バイドの星中枢.....	074

バイドサイド攻略.....	076
---------------	-----

31	バイドの星の中心.....	078
32	バイドの星上空2.....	079
33	腐敗都市2.....	080
34	回廊は巡る.....	082
35	暴走システム浸水.....	083
36	マグマ地帯2.....	084
37	暗黒の星を越えて.....	085
38	幻想空間2.....	086
39	蒼灰色星系外縁部.....	087
40	帰路：ワープ空間.....	088
41	螺旋空間2.....	089
42	逆流空間D.....	090
43	逆流空間E.....	091
44	逆流空間F.....	092
45	次元の狭間2.....	093
46	帰路：跳躍の果て.....	094
47	太陽系外縁部.....	096
48	氷の星の地下2.....	097
49	脅威の太陽兵器.....	098
50	ベストラのその後.....	099
51	生物兵器施設入口.....	100
52	土星の環2.....	101
53	地球防衛ライン.....	102
54	火星施設跡にて.....	103
55	月面戦.....	104
56	地球上空.....	105
57	沈む夕陽.....	106
ボス攻略.....		108

chapter.3

データ

ユニットデータ.....	116
地球軍ユニット.....	118
バイド軍ユニット.....	132
ユニット開発データ.....	148

パイロットデータ.....	150
トレジャーデータ.....	152
ギャラリーデータ.....	154



コラム R-TYPE アーカイブス

伝説の初期「R-TYPE」シリーズ.....	036
「R-TYPE」の血を受け継いだ作品たち.....	114
そして「R-TYPE」は終焉を迎える.....	159

R-TYPE TACTICS OFFICIAL EX/COMPLETE GUIDE

chapter.1

システム解説





基礎知識

まずは、ゲームの目的やルール、舞台となるミッションマップの地形など、『R-TYPE TACTICS』の基礎を学ぼう。

ゲームの目的

『R-TYPE TACTICS』は、ヘックス(六角形のマス)に区切られたシューティングゲームを思わせるサイドビューのマップ上で、地球軍がバイド軍のどちらかに所属して勝ち負けを競う本格派のウォー・シミュレーションだ。

本作のメインとなる「ミッション」モードの総マップ数は57ミッション。プレイヤーは、そのうち前半の30ミッションを地球軍、後半の27ミッションをバイド軍の司令官として、それぞれに所属する艦隊(部隊)を率いてプレイすることになる。

地球軍の最終ミッションクリア後と、バイド軍の最終ミッションクリア後には、それぞれ違ったエンディングが用意されており、そのふたつを見終えることで、「なぜ、バイドは地球にやってくるのか?」という『R-TYPE』シリーズ最大の謎が解明できる。全ミッションのクリアはかなりの長丁場になるが、本書の「ミッション攻略」を参考にして、ぜひ最終ミッションまでやり遂げてほしい。エンディングで語られる内容は、シリーズを長くプレイしている人であるほど、感動できる内容なのだ。



ほとんどのミッションでは、敵軍の指揮官が乗る旗艦を破壊することが勝利条件となる。



ひとつのミッションで勝利条件を満たすと、つぎのミッションへ。負けるときには進めない。

notice!

地球は右向き、バイドは左向きのユニット

マップ上のユニットは、常に地球軍は画面右側、バイド軍は画面左側に向いている。だからといって自軍のユニットの後方にいる敵を攻撃できないわけではないが、主力兵器であるチャージ武器(波動砲)だけはユニットが向いている方向にしか撃てないのだ。このことから、敵に自軍の後ろに回り込まれるのは避けたい。



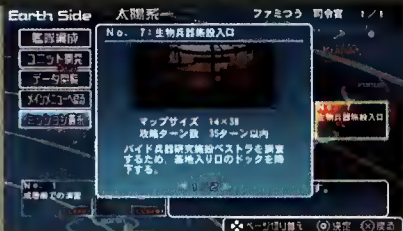
地球軍ならば常に自軍よりも右側に敵がいるように配置したい。

ゲームの流れ

「ミッション」モードで、ひとつのミッションをクリアするまでのゲームの流れは右のとおり。

「インターミッション」では、自軍の艦隊に所属する部隊の増強を図る。具体的にいえば、新たなユニットを開発したり、ユニットに搭乗するパイロットを乗せ替えたりすることで、これらの行為は「ミッション」中に行なうことはできない。この時点で、つぎにプレイする「ミッション」を「下見」して内容を把握し、どのユニットを出撃させるか考えながら開発と乗せ替えを行なう。

自軍の戦力を整えたら「ミッション」に進み、マップ上の初期配置マスに部隊を配置。そのマップのどこかにいる敵軍との戦いへ突入する。行軍はターン制で、常に地球軍からはじまり、つぎにバイド軍が行軍して1ターン終了。これを何度もくり返し、ミッションごとに定められている制限ターン内に勝利条件を満たせばクリアとなる。なお、「ミッション」内では、行軍中のデータをセーブすることもできる。行軍に迷いがあるときは、やり直せるようにセーブしておくほうが無難だ。



ミッションの情報は「インターミッション」内の「ミッション選択」時に得ることが可能だ。

●「ミッション」モードの流れ

① インターミッション

○艦隊編成

つぎにプレイするミッションへ出撃する兵器ユニットの部隊を編成する。詳細はP016を参照のこと。

○ユニット開発

資源を使って新しいユニットを開発したり、既存のユニットの数を増やせる。詳細はP034参照のこと。



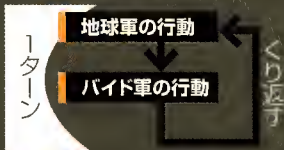
② ミッション

○自軍ユニットの配置

マップの初期配置位置に出撃させたいユニットを配置。初期配置できるユニットの数はミッションにより違う。

○行軍

出撃させた自軍のユニットを移動させながら、発見した敵ユニットを攻撃して破壊していく。



○勝敗を決する

規定ターン内に敵の旗艦を撃破、敵を全滅させるなどの勝利条件を満たす。敗北条件を満たすと負け。

次のミッションへ進む

基礎知識

本ゲームの流れ

notice!

一度クリアしたミッションに戻るメリット

本作では、一度クリアしたミッションに戻って何度もプレイができるが、このシステムは難易度の高いミッションで苦戦を強いられた場合に利用できる。一旦まえのミッションに戻って新ユニット開発のために資源を稼いだり、戦闘をこなしてパイロットの熟練度を上げ、部隊を強化できれば、かなりプレイが楽になるのだ。



出撃させるユニットを新型に替えるだけで戦況は変わる。

ミッションマップ

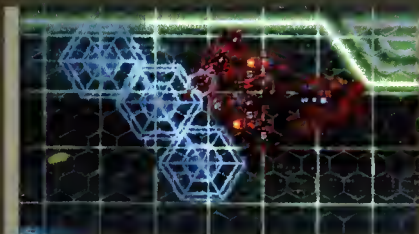
プレイヤーがユニットを行軍させるミッションマップは、シューティングゲームを思わせる横長タイプのほか、縦長、正方形などさまざまな形がある。内容もさまざまで、宇宙空間、基地内部、水のある惑星など、各マップによって下で紹介するオブジェクトの種類や地形も変化する。敵との戦いに勝つためには、マップの変化を正しく把握し、その状況に適したユニットをチョイスして戦場に送り込むことが大切だ。以下でそれらの情報を学び、マップ上の地形を利用して優位に戦う術を身につけよう。



マップサイズの大小により、ユニットの出撃数も制限を受ける。小さいマップは少数精鋭になる。

マップ上の地形とオブジェクト

自軍ユニットを除く、マップ上に存在するオブジェクトは以下で示した10タイプ。施設やトレジャー、資源を含む岩など、自軍へ有利に働くものもあるが、それ以外は自軍の進行を妨害するタイプと考えていい。ただし、妨害するタイプにも役にたつものがある。あらゆる障害物は、ユニットが隠れることで敵の攻撃を防いでくれる。後述する地形効果の高い場所も同様だ。移動する障害物にはなるが、防御効果は高いのである。



移動する障害物の後ろに隠れながら進軍。うまくいけば、障害物で敵を破壊することも可能だ。

●おもなオブジェクト

◎通常空間

何もない普通の地形で、ユニットが攻撃するのに適するヘックス。右の干渉空間に比べ、ユニットの速度もフルに発揮できる。

◎流れのある空間

ユニットが矢印の方向に進むと移動力が上がるが、逆に進むと移動力が落ちるヘックス。スピードが2以下のユニットは矢印と逆方向に進めない。

◎施設

ユニットで解放するか、自軍の資源を投入することで、ユニットの修理や補給ができるようになる基地施設。詳細はP023を参照のこと。

◎資源を含む岩

ユニットの開発に必要な3つの資源が眠る岩で、工作場で資源を運搬、入手することが可能だ。詳細はP023、P034を参照のこと。

◎破壊できる障害物

ユニットの攻撃で破壊できる障害物。他の障害物とは、そのマスにカーソルを合わせるとHPが表示されることで見分けられる。

◎干渉空間

小さな岩や特殊な粒子などが存在するため、おもにユニットの速度が落ちるヘックス。反面、敵の攻撃から身を守る効果は高い。

◎敵ユニット

マップ上に配置された敵軍のユニットで、バイド軍は赤で地球軍は青で表示される。自軍のユニットが攻撃することで破壊できる。

◎トレジャー

マップ上に置かれているコンテナ。これがあるマスにユニットを乗せると、新型ユニットの開発に必要な情報が得られる。

◎岩や壁などの障害物

基本的にユニットが侵入することができない場所だが、亜空間航行が使えるユニット(→P024)と一部の敵だけは進入が可能だ。

◎移動する障害物

1ターンに2回移動する障害物で、移動先にいるユニットは破壊されてしまう。ユニットの攻撃で破壊することもできない無敵の存在だ。

地形効果とは

左ページでも簡単に説明したが、マップ上の地形には、そこにいるユニットに特殊な効果を及ぼす場所がある。これらの場所には、何かしらの物が浮いていたり、他とは違う色が付いているので、マップ上でも一目瞭然だろう。そこで得られる効果を地形効果と呼び、その情報は画面左下か右下に表示され、効果を逐一確認することが可能だ。このような場所では、その地形にいるユニットに対して、右で示したような3つの効果が得られる。

下の表は、ゲーム中に存在する地形効果が得られる場所の一覧で、リストは登場する順に並んでいる。プレイ中に遭遇したら、おもに敵の攻撃を防ぐ目的で利用してみるといいだろう。

●地形効果を示すもの

①消費移動力

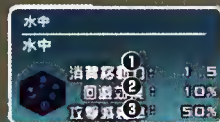
数値が高いほど、その地形を移動するユニットの速度が落ちる。怠っているときは通らないようにしたい地形だ。

②回避効果

数値が高いほど、その地形に止まっているユニットの攻撃回避率が高まる。

③攻撃減衰率

数値が高いほど、その地形に止まっているユニットのダメージが軽減される。敵からの攻撃の防御に使いたい場所だ。



●地形効果が得られる特殊な地形一覧

地形名[初登場するミッション番号]	消費移動力	回避効果	攻撃減衰率
スペースデブリ帯[01]	1.1	10%	10%
小惑星群[04]	1.1	10%	10%
岩礁基地[04]	1.0	20%	20%
バイド粒子空間[05]	1.1	10%	10%
荒れ果てたドック[05]	1.0	20%	20%
ドック[05]	1.0	20%	20%
浮遊兵器廠の残骸[06]	1.0	20%	20%
岩群[09]	1.1	10%	10%
水面[10]	1.2	10%	20%
水中[10]	1.5	10%	50%
滝[10]	2.0	50%	50%
水面(滝下)[10]	2.0	50%	50%
滝(流れの元)[10]	2.0	50%	50%
冥王星[11]	1.3	30%	30%
冥王星基地入り口[11]	1.0	20%	20%
歪曲干渉空間[12]	1.1	0%	0%
重力場(弱)[18]	1.5	10%	10%
重力場(強)[18]	2.5	20%	20%
バイドの枝?[21]	1.1	10%	10%
ブラックホールLV3[22]	2.5	20%	20%
ブラックホールLV2[22]	1.5	10%	10%
ブラックホールLV1[22]	1.25	5%	5%
建設候補ポイント[25]	1.0	20%	20%
簡易基地[25]	1.0	20%	20%
腐敗ガス[28]	1.0	10%	10%
放棄されたドック[28]	1.0	20%	20%
バイドの袋?[30]	1.0	20%	20%
水中(滝下)[35]	2.0	50%	50%
海[57]	1.2	10%	20%

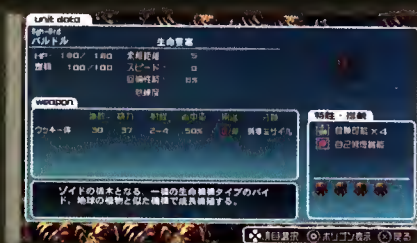


兵器ユニット

本作の主役は、マップ上で戦う兵器ユニットたち。その運用法から武器属性まで、詳細を知ってから戦いに臨もう。

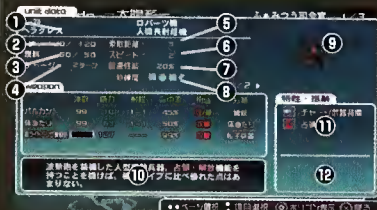
ユニットのパラメータの意味

本作に登場する100を超えるユニットは、すべて異なるパラメータを持っている。移動力にすぐれる、敵からの攻撃に対する回避能力にすぐれる、武器の威力にすぐれるなどその個性はさまざま。このようなユニットの情報は、マップ中なら敵味方を問わず、ユニットに合わせて□ボタンを押すことで確認することができる。また、自軍で開発するか敵として遭遇したユニットは、「インターミッション」のユニットデータに登録され、一瞥で見ることができるようになるのだ。



パラメータで、そのユニットの長所と短所が分かる。初遭遇の敵ユニットは要チェックだ。

基本性能

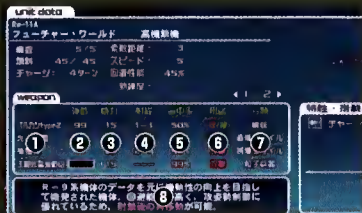


- ① ユニットの型番、名前、パイロット名、通称
- ② HP ユニットの攻撃耐久力。この数値がゼロになるとマップから消滅する。減った数値は、搭載能力のあるユニットに収納されるか、修理機能付きユニットで回復させることが可能だ。なお、5機編成のユニットは機数を表示。
- ③ 燃料 ユニットが移動するたびに消費されていき、ゼロになると移動できなくなる。HPと同じく、搭載能力のあるユニットや基地に収納されるか、補給または修理機能付きユニットで回復させることができる。
- ④ チャージ ユニットにチャージ武器が装備されているときのみ表示、チャージ武器が使えるまでにか

かるターン数を表示。

- ⑤ 索敵距離 ユニットの索敵範囲を示し、たとえば数値が7であれば、そのユニットの周囲7ヘクス分の敵ユニットを発見することが可能になる。詳細はP017を参照のこと。
- ⑥ スピード ユニットの移動力を示す。通常空間の移動であればその数値分のマス移動できるが、消費移動力の高い地形を進む場合は移動可能範囲がせままる。
- ⑦ 回避性能 この数値が高いほど、相手の攻撃を回避する能力に長ける。基本的に、大型のユニットほど回避率は低い。
- ⑧ 熟練度 そのユニットに搭乗しているパイロットの能力を示し、●の数が多いほど優秀。熟練度がユニットに与える影響に関してはP015を参照のこと。
- ⑨ ユニットのグラフィック
- ⑩ ユニットの解説
- ⑪ 特性 そのユニットに搭載機能やチャージ武器といった特別な機能が付いている場合に表示される。
- ⑫ 搭載 そのユニットに搭載されたユニットがある場合は、その姿が表示される。

武器



① 武器の名前

② **弾数** その武器の装備弾数で、搭載能力のあるユニットや基地に収納されるか、補給または修理機能付きユニットで回復させることができる。黒いバーになっている箇所は、チャージ武器の溜まり具合を示し、これがすべて青色になるとチャージ武器が発射可能になる。

③ **威力** その武器で攻撃したときに、相手に与えられるダメージの目安。あくまで目安であり、おもに攻撃される側が、反撃せずに「防衛」を選ぶことでダメージは減少される。詳細はP021を参照のこと。

④ **射程** その武器の攻撃範囲を示す。たとえば射

程「2-4」の武器ならば、攻撃するユニットから数えて2マス、3マス、4マスにいる敵に対して攻撃可能な武器という意味。また、射程「1-1」の武器ならば、ユニットと隣接している敵でないと攻撃できない。

⑤ **命中率** その武器の命中率で数値が高いほど攻撃が当たりやすい。なお、攻撃が当たるかどうかは、攻撃をした相手の回避率も影響する。詳細はP021を参照のこと。

⑥ **用途** その武器の用途を表示。「攻(攻撃)」はこちらのターンでのみ使用可能な武器で、「反(反撃)」と「迎(迎撃)」は相手のターンでのみ使用可能な武器を示す。詳細はP018を参照のこと。

⑦ **分類** おもにその武器が直進武器か非直進武器(誘導・偏向)であるか、および武器の攻撃属性を示しており、その分類によっては攻撃時に攻撃した相手に与えられるダメージ量が増減される。その詳細はP019~020を参照のこと。

⑧ 武器の解説

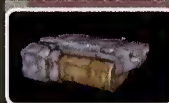
ユニットのカテゴリー

プレイヤーが開発できるユニットは、その大きさやゲーム中の役割によって右の3つのカテゴリーに大まかに分けられる。この分類は、下の表で示したようなユニットに乗ることができるパイロットの分類に影響を与えている。たとえばパイロットが余っていても、艦船のパイロットは艦船にしか乗れず、機体に乗せることはできないことを覚えておこう。なお、敵には右のカテゴリーに属さない兵器がある。本書のデータページでは、これらのユニットを「その他」と分類している。

●各軍の乗れるユニットとパイロットの呼称

所属	艦船	機体	フォース
地球軍	●●艦長	●●隊	FC: ●●
バイド軍	Capt. ●●	Team ●●	FC: ●●

●基本となる3つのカテゴリー



艦船

【特徴】

2ヘックス以上の大きさを持つユニットで、ほとんどのユニットに機体やフォースを搭載する機能がある。



機体

【特徴】

1~3ヘックスの小型ユニットで艦船やフォースに比べて移動力に長け、小さい回避力も高い。なお、パイロット側には、ムーブに代表される3ヘックス以上の大型の機体も存在する。



フォース

【特徴】

1ヘックスの小型ユニット。機体と合体させ、機体の武器をパワーアップさせることができる。



兵器ユニット

システム解説

UNIT CATEGORIES

各ユニットの役割

ユニットには、艦船、機体、フォースという大きな分類があることは、前のページで述べた。その分類を、戦術的な役割を加味してさらに細かく分けていくと、以下で紹介する6つのタイプに分けられる。これをさらに前線で戦闘に参加するタイプと、部隊の後方で傷ついたユニットの補給や修理に回るタイプに分類すると、前者が戦闘機、人型兵器、偵察機、フォースタイプで、後者が艦船、修理／補給機タイプとなる。中でも、修理／補給機タイプの存在は重要で、艦船をフォローする役目として部隊からは外せないユニットだ。



このようなユニット配置が理想的。補給を円滑にするためにも後方部隊はなるべくそばに置こう。

艦船タイプ

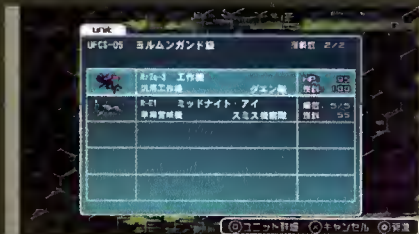
艦船タイプは、破壊されると負けてしまう旗艦の役割を担うことが多いため、敵の攻撃が届かない部隊後方に控えるのが基本。戦いに傷ついた機体を搭載して修理と補給を施し、最前線へ復帰させることがおこなう任務となる。ゲーム後半に登場する、武器の火力とHPが高い巨大艦船ならば、前線へ出て援護射撃するのもいいが、小さな輸送艦レベルで前線に出すぎるのは危険極まりない。

戦闘機タイプ

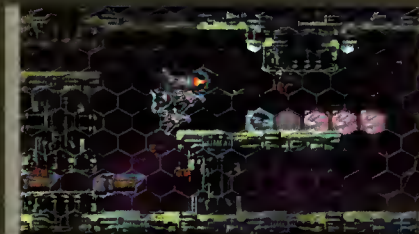
戦闘機タイプは、最前線で敵を撃破する役割を担う。基本は、3〜4ヘックス先から敵を狙い撃てる爆撃機で先制しつつ、残りの敵はやや後方に控えさせたチャージ武器が使える機体で一掃させる。チャージ武器は通常の武器よりも攻撃力が高く、マップ上にいる複数の敵にまとめてダメージを与えられる最強兵器。これをいかにうまく使えるかが、勝利の鍵を握っているといっても過言ではない。

人型兵器タイプ

人型兵器タイプは敵と隣接した接近戦を得意とするユニットだが、移動力が劣るためどうしても戦闘機を後ろから追う展開になる。戦闘機のチャージ武器で弱った敵の掃討に使ってもいいが、それならば人型兵器の代わりに戦闘機を増やしたほうがいいだろう。ただし、バイド軍を指揮する場合は、チャージ武器を使える人型兵器が攻撃のメインを担うため、部隊に欠かせない戦力になる。



艦船に搭載されたユニットは、どんな深手を負っていても1ターン後に全回復できる特徴がある。



チャージ武器を使うまえに、敵を近くまでおびき寄せる。できれば横一線で並べよう。



人型兵器は施設の解放能力を持つタイプもある。施設の多いマップで活躍させよう。

偵察機タイプ

偵察機タイプは、主力部隊に先行して敵軍エリアに侵入し、偵察を行なうことに特化したユニットだ。スピードと回避能力に長けるが、武器は貧弱なものしか装備していないので、敵と遭遇しても戦わず、ひたすら回避に徹するのがセオリーだ。地球軍にはミッドナイト・アイという広い索敵範囲を持つ優秀な機体があるが、バイド軍には存在しない。しいていえば擬態能力を持つメルトクラフトか。

修理／補給機タイプ

傷ついたユニットの修理は工作機、燃料や武器の補給はPOWアーマーというユニットが担う。このユニットの扱いに関しては、地球軍もバイド軍も同じだ。偵察機同様に戦闘能力は期待できないので、部隊の後方に位置し、なるべく敵から攻撃を受けないようにしよう。なお、修理は補給を兼ねるため、補給しかできないPOWアーマーを部隊から外し、空いた枠で工作機を増やしてもいい。

フォースタイプ

フォースは、戦闘機タイプのユニットと合体できるのが特徴。単独で行動することも可能だが、スピードがないので、戦闘機と合体して最前線まで移動するという手段を採るほうが効率がいい。合体した戦闘機の武器のパワーアップも図れるから一石二鳥だ。ただし、一部のフォースを除き、特定のフォースは特定の戦闘機としか合体できないことを覚えておこう。そのため、フォースとそれに合体できる戦闘機はセットで出撃させたほうが便利なのだ。合体可能なフォースと戦闘機の組み合わせは、P116からのユニットデータを参照してほしい。



偵察機の後目は敵と遭遇するまで。最前線で戦闘がはじまったら、後方へ下がってほしい。



工作機は、修理機能の他に施設の解放能力や資源の探掘機能も持つ万能ユニットなのだ。



フォースは戦闘機から分離すれば、接近戦で威力を発揮する「フォースシュート」が使える。



兵器ユニット

■バイド軍のユニット

notice!

5機編成と1機編成ユニットの違い

同じ機体ユニットでも、1機編成と5機編成のものがある。その違いは、5機編成のユニットは1機分のダメージを敵から食らうことに機数が減っていく分、ユニット自体の攻撃力が減ってしまうが、1機構成のユニットはHPが1になっても攻撃力は変わらないということ。その点では1機構成のユニットのほうが優秀だ。



5機構成のユニットは、1機でもやられたらすぐ修理に向かわせたい。

ユニットの入手とパイロットの加入

プレイヤーの率いる部隊では、パイロットを乗せていないユニットは出撃できない。出撃するユニットを増やすためにも、ユニットとパイロットをゲーム中に確保していく必要があるわけだ。その手段は、右の3とおりある。ちなみに、ユニットとパイロットを同時に得られる救出ができる機会は非常に少ない。となると、ミッションクリア後に自動で加入してくるパイロットを、自前で開発したユニットに搭乗させるのが基本となる。新たにユニットを開発するには多数の資源が必要だが、せっかく加入したパイロットを遊ばせておくのももったいない。余程資源が枯渇していない限り、新たに加入したパイロットには、その都度乗せるユニットを用意してあげたいところだ。

●ユニットとパイロットを手に入れるには？

[ユニット&パイロット]

マップ上にある敵軍施設に捕らわれている部隊をミッション内で救出

[ユニットのみ]

「インターミッション」中に資源を使ってユニットを開発する

[パイロットのみ]

ミッションをクリア後に、自動的に加入

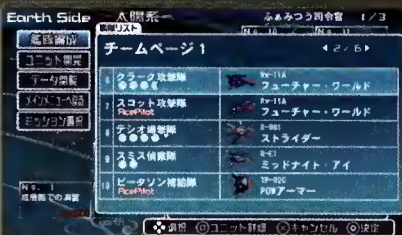
パイロットの能力

ユニットに搭乗するパイロットは、地球軍、バイド軍でそれぞれ30人ずつ用意されている。初期のパイロットの能力はすべて横並びで、出撃経験を積むことで上がっていく。ちなみに、ある隊は攻撃力の伸びが、別のある隊は命中率の伸びがいいといったパイロットの個性は設定されていないため、誰をどのユニットに乗せようか能力の上昇幅はすべて一緒だ。よって、初期の部隊に「ピータソン補給隊」という部隊があるが、別に戦闘機に乗り替えさせても影響はないわけだ。

戦場経験で伸びるパイロットの能力を熟練度と呼ぶが、これは右に示した7つの条件を経験することで徐々に上がっていく。敵との戦闘をこなす以外に、補給や修理、基地の設置などの経験でも上がるため、戦闘能力に欠けるユニットも安心だ。

●熟練度が上昇する条件

- ① 敵を攻撃してダメージを与える
- ② 敵の攻撃でダメージを受ける。ただし、ユニットが破壊されると無効
- ③ 敵の攻撃を回避したり、迎撃武器で防御する
- ④ トレジャーの入っているコンテナを入手する
- ⑤ 他のユニットに補給する
- ⑥ 他のユニットを修理する
- ⑦ 自軍の基地を設置する



熟練度は●の数で示され、●の表示が多くなるほど能力の高いパイロットという証明になる。

エースへの道

パイロットの熟練度は、搭乗するユニットのパラメータを上げ、そのユニットの限界以上の能力を引き出す。熟練度によって上がるパラメータは右で示した4種類で、各ユニットごとに上がるパラメータは決まっている。個々のユニットの熟練度によって上がるパラメータが知りたい場合は、ユニットデータの「熟練」の項目を参照してほしい。

また、パイロットの熟練度の上昇度によっても、搭乗するユニットのパラメータは変化していく。その上昇率は右下の表のとおりだが、熟練度の最大値である「Ace Pilot」と表示されるようになれば、基準値の18%までのパラメータの上昇が望めるのだ。ちなみに、●の数が3つ半というような半端な場合は、●3つと見なされることを覚えておこう。また、●の数は、パイロットが搭乗するユニットが撃墜されると減少するので注意しよう。

Unit data	Striker
最大HP	5000
回避率	50%
武器の攻撃力	50
武器の命中率	50%

パイロットの熟練度によって、限界を超えたユニットのパラメータは青字で表示される。

●パイロットの熟練度により能力があがるユニットの例

アップするパラメータ	おもなユニット
最大HP	艦船、修理 補給ユニット
回避率	偵察機、フューチャー・ワールド、ゲインズなど回避率の高いユニット
武器の攻撃力	5機編隊の戦闘機、フォース、艦船の砲台
武器の命中率	ストライダー、タブロックなど

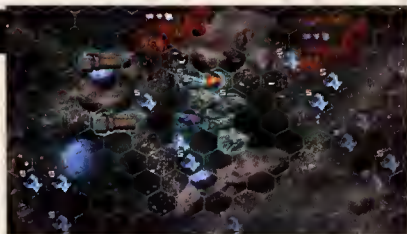
●熟練度によるパラメータの上昇率

熟練度	パラメータの上昇率
●がひとつ	数値が+1%
●がふたつ	数値が+3%
●が3つ	数値が+6%
●が4つ	数値が+10%
AcePilot時	数値が+18%

notice!

敵を倒さなくても熟練度は稼げる

敵と戦うのが、パイロットの熟練度を上げるにはいちばん手っ取り早いとは分かるものの、もし撃墜されたらせっかく上げた熟練度も下がってしまう。そんな不安を持つ人は、反撃してこない障害物を攻撃すれば安全だ。たとえば、ミッション11に出現する氷塊や、ミッション51に出現する宇宙機雷メイン01。このふたつのミッションには、反撃してこない障害物が無数にあり、壊せば壊すほどパイロットの熟練度はグングン上がる。熟練度稼ぎをしたいなら、これらのミッションに戻って障害物を壊しまくってみるのもいいだろう。



ミッション09にも、氷塊が壊しきれないほど大量に存在する。

部隊の編成

プレイヤーの指揮できるユニットの部隊は、「インターミッション」の「艦隊編成」で整理する。せっかく入手したユニットも、ここでパイロットを乗せてあげないと、部隊の一員としては行動できない。新たなミッションをはじめるまえには必ず「艦隊編成」を行なって、部隊を再構成するクセをつけておこう。

以下では、敵との戦いに勝利するためには、どんなユニットを中心にした部隊を作ればいいのかを指南しよう。以下の3つさえ守っておけば、そうそうゲームオーバーにはならないだろう。

【1】 艦船重視か機体重視か

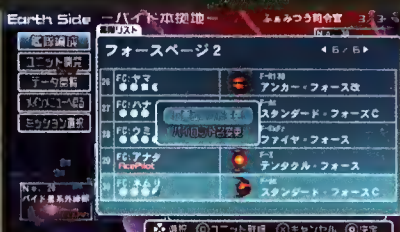
大型の艦船ユニットは圧倒的な火力が魅力で、ついどんなミッションでも出撃させてしまいたくなる。しかし、各ミッションには部隊の出撃制限が設けられており、大型の艦船を出すということは、それだけで出撃できる機体数を4、5ユニット削ってしまう。無難にいくならば、できれば大艦巨砲主義ではなく、戦闘機やフォースの数を増やした部隊を構成するのが理想といえよう。

【2】 遠距離攻撃ができる機体を用意

出撃させる部隊には、主力となるチャージ武器が使える戦闘機タイプとは別に、スピードが速くて遠距離攻撃のできる戦闘機を3~4機入れておくこと。このタイプの機体は、チャージ武器部隊の先行部隊として活躍でき、敵をけん制し、チャージ武器部隊の前に敵をおびき寄せる役目も担う。地球軍ならストライダーやフューチャー・ワールド、バイド軍ならタブブロックが適任だ。

【3】 後方支援ユニットの役目

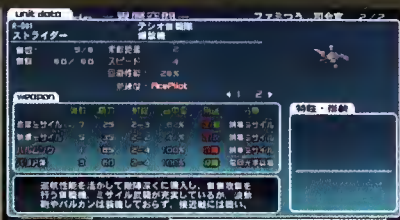
地味な存在ではあるが、工作機やPOWアーマーなどの修理／補給ユニットは部隊に1~2機は絶対に欠かさない。傷ついた機体ユニットの修理は、回復能力の高い艦船ユニットで担いたいところ。しかし、最前線で激戦が続くと、一度に4~5機の機体の修理や補給が必要になり、艦船への搭載だけでは絶対に足りなくなる。このフォロー役として、修理／補給ユニットが必要というわけだ。



部隊は最大30まで作れるが、各ミッションの初期配置規制によりすべてを出すことは不可能。



とくに、小さなサイズのマップで大型の艦船の出撃させるのは、ミッションの難易度を上げるだけだ。



このタイプの代表格がストライダー。普通は部隊に2機あればいいが3~4機に増やしてもいい。



そのミッションの攻略難易度に合わせて、修理／補給ユニットの出撃機数も調整したい。

移動と索敵



システム解説

兵器ユニット

移動と索敵

017

本作の特徴として、自軍のユニットの索敵範囲以外の敵は画面上で表示されないというストイックなシステムが挙げられる。このシステムを採用したおかげで、どこにいるか分からない敵の姿におびえながら行軍するので、自然と移動も慎重になる。ただし、同時に索敵のないシミュレーションゲームでは味わえない、非常にスリルと緊張感のある展開が楽しめるのもいえる。

以下では、ある意味戦闘よりも重要な行動といえる、ユニットの移動ルールと索敵行為について詳しく解説していこう。

移動範囲の変化

まずは右のふたつの図を見てもらいたい。赤色のユニットが敵を示し、青色が移動しようとする自軍のユニットだ。自軍のユニットはスピードが3で、通常空間であれば360度どの方向にも3マス分動ける。しかし、パターンAのように自軍のユニットの移動範囲の中に敵軍のユニットがいる場合は、“ユニットが敵と隣接したらそのマスで止まる”という法則が働き、敵のいる方向への移動範囲がせまくなる。自軍のユニットが敵の戦術で足止めさせられたというわけだ。

ここで、敵味方の立場を逆転すると、このテクニックが敵ユニットを足止めするのに有効なことが分かるだろう。とくに、パターンBのようなシチュエーションで、後方の2機のユニットを守りたい場合、そのうち1機が敵を足止めすることによって、危険エリアへの侵入が防げる。そんなシチュエーションに出会ったら、ぜひこの戦術を使ってみよう。

索敵の重要性

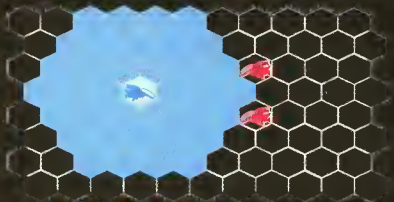
本作に索敵システムが採用されているのはすでに述べた。このシステムを導入しているため、敵軍がどこにいてどんな行動をとっているかは、自分がその近くに行ってみるまで分からない。そこで、マップ上の視界を広げるために、部隊を広く展開する索敵行為が重要なわけだ。ちなみにこの索敵範囲の概念は、対戦相手のコンピュータ側にも適用されており、コンピュータ側に見えている索敵範囲の情報を基に行動している。敵がこちらの



ちなみにいちばん索敵範囲が広いユニットは大型艦船。周囲7ヘックスにいる敵が視界に入る。

●敵ユニットの配置位置による移動範囲の変化

パターンA



パターンB



ユニットに隣接してきて先制攻撃できることがあるが、それは敵がこちらのユニットの位置を分らないで行動した証拠だ。同じように現在自軍の索敵外にあるエリアへユニットを移動した場合、敵に隣接して足止めを食らい、攻撃を受けてしまうことがある。これら索敵範囲外での敵ユニットとの遭遇を避けるには、やはり自軍の索敵範囲を広げ、逐一敵を視認していくという地味な作業を積み重ねるほかないのだ。

戦闘

一見、単純に武器の威力がそのままダメージに反映されているように見えるユニット同士の戦闘だが、じつは武器の直進性や攻撃属性などの隠さ

れたパラメータに影響されている。ここでは、それらの知られざるマル秘情報を含め、ユニット同士の戦闘に関する知識をすべて提示していこう。

武器の用途

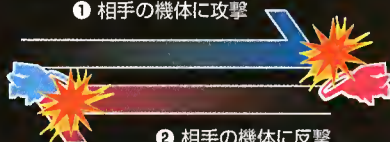
本作に登場する武器には3種類の用途が設定されており、それぞれ決まったシチュエーションでないと使用できない。攻撃武器はいちばんポピュラーな兵器で、自軍のターンでこちらから敵に攻撃を仕掛けるときに使用できる。それ以外の反撃武器と迎撃武器は相手のターンに敵から攻撃を受けた際に使用できるといもので、その詳細は右の図を参照のこと。「攻撃/反撃」のように表示される兼用武器がほとんどだが、中には攻撃専用や迎撃専用武器も存在する。



迎撃が使えるときはダメージを抑えるチャンス。反撃よりも優先的に使っていくたい。

●攻撃と反撃

① 相手の機体に攻撃



② 相手の機体に反撃

反撃武器は、敵のターンにおいて自軍のユニットが敵に攻撃を受けたときにだけ使用可能。相手の攻撃を機体に受けたあとに、相手の機体を狙った攻撃をやり返すという行動だ。

●攻撃と迎撃

① 相手の機体に攻撃しようとするが……



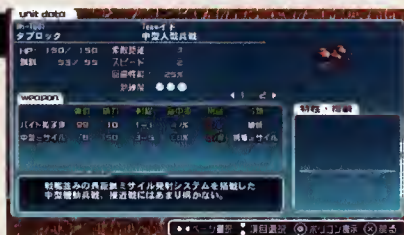
② 相手の攻撃武器を迎撃して破壊

迎撃武器も、敵のターンにおいて自軍のユニットが敵に攻撃を受けたときに使用できる。相手の機体ではなく攻撃してきた武器を撃つため、ダメージを完全に回避することも可能だ。

notice!

相手に反撃される理由

相手に反撃または迎撃されるのは、以下のふたつの条件が満たされた場合。ひとつめは相手の反撃、迎撃の射程に入っていること。ふたつめは、相手の索敵範囲に入っていること。つまり、武器の射程範囲に入っていること。そのユニットの索敵範囲に入っていなければ反撃されないのだ。なお、迎撃武器の場合だけは、相手からミサイルに代表される機械系兵器で攻撃されるという条件も追加される。つまり、相手に迎撃武器がある場合は、それ以外の武器で相手を攻撃すれば迎撃を封じることができるのだ。



索敵範囲のせまいユニットならば反撃される機会も少ない。

subcom
chapter.

兵器ユニット

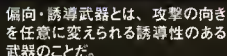
●システム解説

無職圖

019

直進武器とは、攻撃方向がユニットから一直線に進んでいくタイプの武器で、代表的な武器は地球軍のアロー・ヘッドが使えるバルカンや対空レーザーなどを指す。それに対して偏向・誘導武器は、非直進武器ともいいかえることができる。直進武器とは違って、武器から放たれたレーザーやミサイルが敵を追尾していく性能を持った武器のことをいう。代表的な武器は、アロー・ヘッドの使える追尾ミサイルや反射レーザーだ。

このようなシチュエーションを、ミッション中に知らず知らずに経験しているはず。今度遭遇したときは、この法則を試してみよう。



偏向・誘導武器の場合は、その攻撃の射程範囲内に敵がいる限り、障害物に隠れた敵だろうと、終始安定した攻撃ダメージが与えられるという特徴を持っているのだ。

ユニットの材質と武器の属性

ゲーム中の戦闘結果を見て気付いた人もいると思うが、本作の戦闘では、ユニットまたは障害物の材質と、ユニットのくり出す武器攻撃の属性の組

ユニットの属性

ゲームに登場するユニットや障害物は、機械系、生命系、氷系のどれかの材質でできている。ちなみに、氷系はマップ上にある障害物にしかない物なので、ユニットは事実上、機械系が生命系のどちらかの属性に所属していることになる。それぞれの系統にどんなユニットがいるかは、右の表とP116からのユニットデータを参照してほしい。それでは、これらの材質属性が戦闘時の何に影響するかを以下で解説していこう。

武器の属性と補正ダメージ

ユニットや障害物に材質があるように、ユニットの武器にも光学系とか機械系といった攻撃属性が設定されている。これは前ページで扱った武器の運動特性と同じように、ゲーム中に見られるユニットデータの「分類」である程度判別できるが、本書P116からのユニットデータの「武器属性」で確かめてもいいだろう。

武器の攻撃属性は右の表で示したような6種類が存在する。じつはこれらの属性は、前述したユニットや障害物の材質と対応しており、右下の表で示したような関係にのみ、攻撃の威力に補正ダメージがかかる仕組みだ。その中でも補正ダメージの量が顕著な例が、生命系ユニットに対する炎系武器と機械系武器の攻撃、機械系ユニットに対する生物系武器の攻撃、氷系障害物に対する炎系武器の組み合わせで、いずれも武器本来の威力の20%増し以上のダメージが見込めるのだ。



ちなみに、右の表以外の組み合わせで攻撃しても、補正ダメージは望めないので注意しよう。

み合わせによって、攻撃ダメージが補正されている。以下では、それら材質と武器属性の関係について説明していこう。

●ユニットと障害物の3つの材質属性

機械系	地球軍のフォースを除くすべてのユニット
生命系	バイド軍の人型タイプのユニットや一部艦船、機体を除くほとんどのユニット
氷系	マップ上に障害物として出現する氷塊や氷山

●武器の属性とそれに属する代表的なユニットの武器名

属性	使用できるおもなユニット(武器名)
炎系武器	プリンシパリティーズ(灼熱波動砲)
機械系武器	アロー・ヘッド(バルカン、追尾ミサイル)
思念系武器	ヘルメイト本体(衝撃波)
光学系武器	アロー・ヘッド(対空レーザー、反射レーザー)
粒子系武器	アロー・ヘッド(スタンダード波動砲)
生物系武器	ファイヤ・フォース(バイド体液)

●ダメージの補正がかかる攻撃の組み合わせ

攻撃するユニット	攻撃する武器の系統	補正ダメージ
生命系ユニット	炎系武器	+25%
	機械系武器	+20%
	思念系武器	+15%
	光学系武器	+10%
機械系ユニット	粒子系武器	+10%
	生物系武器	+20%
氷系障害物	炎系武器	+30%
	光学系武器	+10%
	生物系武器	-10%

地形効果による攻撃補正

これまで、武器の持つ運動特性と、ユニットの材質と武器属性の組み合わせによって、戦闘時に相手に与えられるダメージが変化すると述べた。これらふたつに、ダメージの補正がかかる第3の要素として、攻撃を受ける側のユニットがいるヘックスの地形効果(攻撃減衰率)がある。すでに、攻撃減衰率の説明はP009でしているので、どのような地形で攻撃減衰率が発生するのはそちらを参照してほしい。

簡単にいってしまえば、攻撃減衰率が設定されている地形に止まっているユニットは、相手から攻撃されてもダメージを抑えられるという特典があるということ。ただし、すべての攻撃に対してダメージを抑える効果があるのではなく、じつは光学系武器に対してのみ効果が発揮されるものなのだ。機械系や粒子系武器など、それ以外の武器に対しては効果がないことを覚えておこう。

回避とダメージに関わる要素

戦闘の項の最後に、相手の攻撃を回避したり、または攻撃によるダメージを最小限に抑えるにはどうしたらいいかを述べておこう。

相手の攻撃を回避したり、ダメージ量が軽減されるのが決定されるのに用いられる要素は、以下のとおりだ。これを読めば、攻撃を回避するのとダメージを抑えるのでは、関わってくる要素が微妙に違っているのが分かると思う。共通点としては、敵が攻撃してきた際に、武器による反撃を選ぶのではなく、回避するのを優先すること。これで万が一、敵の攻撃が当たったとしてもダメージは抑えられるのだ。そして、回避率が低いユニットほど、その回避率を高めるためにマップの地形効果の高い場所に配置することだ。

●攻撃を回避しやすくなる 4 つの要素

- ① 攻撃を受けるユニットの回避率が高い
- ② 攻撃を受けるユニットが回避効果の高いヘックスにいる
- ③ 攻撃を受けるユニットが、反撃しないで回避を選択
- ④ 攻撃してきたユニットの武器の命中率が低い



攻撃減衰率の高い場所へは、光学系武器による攻撃は厳禁。これを肝に銘じておけば実害はない。



5機編成のユニットならば、こちらの攻撃で相手の機数を減らしておけば、受けるダメージが低くなる。

●攻撃ダメージを最小限に抑える 4 つの要素

- ① 攻撃してきたユニットの武器の威力が低い
- ② 攻撃してきた5機編成のユニットの機数が1~4機に減っている
- ③ 攻撃を受けるユニットが、反撃しないで回避を選択
- ④ 攻撃を受けるユニットが攻撃減衰率が高いヘックスにいる。ただし、相手の攻撃が光学兵器のときのみ有効

システム解説

兵器ユニット

■戦闘



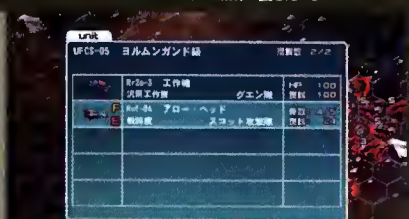
ユニットの搭載と補給と修理

戦場で敵の攻撃を受けて破壊されたユニットはマップ上から消滅し、そのミッションを終了するまでは使えなくなってしまう。ストイックな内容の本作だけに、ある程度の自重ユニットの破壊は仕方ないが、救える余地のあるユニットはできる限り修理してまた戦場に戻してやろう。こうして戦力を循環させる役目を、部隊の後方に控える艦船と修理／補給ユニット、または自軍が解放した基地施設が担うというわけだ。

ユニットの燃料と武器の補給作業程度ならば、専門のユニットであるPOWアーマーや工作機に任せていい。ただし、敵の攻撃を受けてHPがひび、桁台になったユニットの回復は、艦船ユニットへの搭載でまかないたい。艦船に搭載してしまえば、どんな悲惨な状態のユニットであろうと、つぎのターンには、HPの全回復に加えて燃料と武器も補給されて戦場に戻してあげられるのだ。ただし、基本的に2ヘックス以上の機体ユニットは搭載できないので、それらのユニットの回復については修理ユニットに一任されることになる。なお、2ヘックス以上あるユニットでも、地球軍のタイタロスと、機体+フォースユニットは例外的に搭載できることを覚えておこう。



艦船は、いつでも搭載できるように、最前線の機体が1ターンで戻る場所に置きたい。



パラパラに搭載すると2体分のスペースが必要な機体とフォースは、合体すれば1体換算。

その他のユニットの特性

上で紹介した搭載、修理、補給機能など、そのユニットが持つ独自の機能のことを特性と呼び、ゲーム内で登場するユニットには、これ以外にもさまざまな特性が存在する。ここでは、それら特

性の数々に注目し、敵軍との戦いの中でどう使えばいいのかを提示していこう。

なお、チャージ武器も特性のひとつだが、P026で大きく扱っているので、ここでの説明ははぶく。

合体

戦闘機タイプの機体の中には、フォースユニットを合体させることで、そのフォースの能力に準じた光学系武器が使えるものがある。合体後に使える光学系武器は、従来の機体の武器よりもはるかに強力なので、機体とフォースはできるだけセットで運用したい。なお、フォースと合体後の光学系武器は、機体からではなくフォースのある位置から発射されることを覚えておこう。



フォースと合体すると、チャージ武器を除く機体装備の武器が使用できなくなるので注意。

分離

フォースと合体中の機体は、分離コマンドを選ぶことで、フォースと機体を分けることができる。合体中はひとつのユニットとして活動するために攻撃は1回しかできないが、分離すれば機体とフォースで都合2回攻撃が可能になる。自機の周辺に敵の数が多いときには、このように分離して戦ったほうがいいこともある。周りの戦況を見つつ、合体と分離を使い分けながら戦っていく。

運搬

おもに修理／補給任務で活躍する工作機だけが持っている特性。マップ上で見かける赤、緑、青色をした資源を含む3種類の地形に、工作機が隣接するとこのコマンドが使える。工作機の中に採掘した資源を貯蔵することができる。なお、工作機が1ターンに採掘できる資源の量は50。大半の資源は50以上あるので、そのすべてを採掘するには地形に隣接したまま何度も運搬する必要がある。

設置／解放

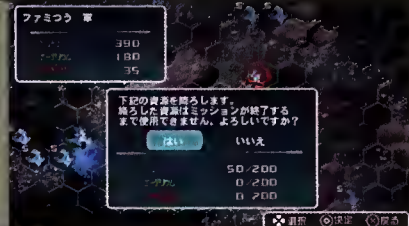
マップ上の基地施設の種類によって、工作機が所持する資源を使って基地を設置したり、工作機やPOWアーマー、人型兵器が敵施設内に入ることによって解放して自軍の基地にすることができる。設置または解放された基地施設は、艦船と同じ搭載機能を持ち、傷ついたユニットのHPの回復や補給ができるようになる。絶対に必要なものではないが、余裕があれば試してみよう。

デコイ

デコイは、艦船や補給機とそっくりな姿をした囃ユニットで、地球軍、バイド軍ともに最下級の艦船である輸送艦とPOWアーマーだけが、1ミッションにつき1ユニットで1体作ることができる。攻撃ができないことを除けば、パラメータは本物と同じ。つまり、索敵範囲も同じなので、部隊に先行させて索敵ユニットとして使うこともできるわけだ。また、自爆機能もっており、敵が隣接してきたところを狙って自爆させれば、敵にダメージを与えられる。しかし本来の使い方はやはり囃。敵に攻撃を仕掛ける主力部隊が動くと同時に、デコイを関係のない場所に移動させ、敵の戦力をデコイに引き付ける陽動作戦が主任務といえる。



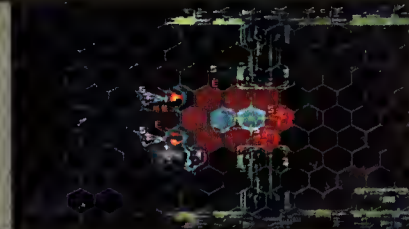
移動するまえに分離を選んでおけば、機体とフォースが別々に攻撃することも可能になる。



機体内に貯蔵された資源は破壊されると消滅。不安なら艦船に搭載された際に艦内に降ろそう。



解放タイプの施設ならば、解放と同時に施設に眠っていた資源も入手できる。



ちなみにデコイ爆発で敵を破壊しても、パイロットは乗っていないので熟練度は上がらない。



兵器ユニット

■その他のユニットの特性



亜空間航行

亜空間航行とは、亜空間という別の次元に機体を潜ませることによって、同じヘックス上にいながら、機体の姿が見えなくなるという移動システム。亜空間にいるときは、通常は入れない障害物の中にも行き来でき、通常空間の2〜3倍のスピードでマップを移動できる。ただし、移動距離が長くなる分、消費される燃料も大きくなり、4回も使えば機体の燃料は底を着く。しかも、亜空間内で燃料がなくなるとユニットは消滅してしまうので、調子に乗ってあまり遠くまで行くのも考え物だ。

亜空間バスター

上記した亜空間航行中の姿の見えない敵ユニットを攻撃できる唯一の手段で、地球軍は艦船のニーズヘッグ級だけが、バイド軍はベルメイト本体だけが使える。その攻撃範囲は、どちらもユニットの周囲3ヘックスにいる亜空間にいる敵機体に対してダメージを与えられるというもの。ただし、当たりまえだが攻撃対象は亜空間にいる敵だけで、通常空間にいる敵に対しては何の効果も望めない。

変形

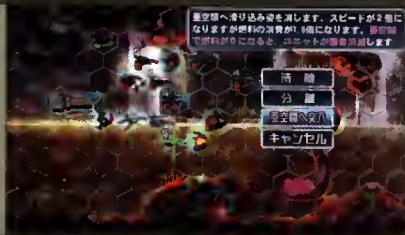
地球軍のバトロクロスというユニットだけが使える特性。バトロクロスは、チャージ武器が使える飛行形態と、接近攻撃に特化した人型の2タイプに変形できる。戦況によって、その2タイプを使い分けよう。変形コマンドは、ユニットが行動まえであれば何度でも使用可能だ。普段は、反撃と迎撃武器のそろっている飛行形態にしておけば、敵に攻撃を受けても安心できる。

擬態

バイド軍のメルトクラフトというユニットだけが使える特性。流体金属で出来ているボディは、1ミッション中に1回だけバイド軍の他のユニットそっくりに化けられる。化けられるユニットは、クロー・クロー、ゲインズ、タブロックの3種類。デコイとは違い、一度敵の攻撃が当たって擬態解除されるまでは、化けたユニットと同じ武器、同じ性能のユニットとして活躍ができる。おすすめの擬態ユニットはゲインズで、1ターンでチャージが溜まる凝縮波動砲が超強力。擬態解除されるまでは、チャージ武器を撃ちまわろう。



姿の見えない亜空間航行中のユニットは、基本的に敵ユニットに隣接されると姿を現わす。



ちなみに、同じ亜空間にいる自軍のユニットは攻撃されないので安心して使おう。



変形機能を持つユニットはバトロクロスだけで、バイド軍に変形できるユニットはない。



敵の攻撃を受けると擬態が解けて元の姿に戻る。元の機体は貧弱すぎて戦闘には向かない。

再移動

文字とおり、移動したあとにも2回目の移動ができる機能のことで、地球軍の高機動機フューチャー・ワールドとトロピカル・エンジェルが持っている。ただし、再移動するためにはひとつだけ条件がある。それは1回目の移動の際に必ず敵を攻撃するというもので、攻撃をささないで再移動はできないのだ。敵を攻撃できれば再び「移動」コマンドが表示され、2回目の移動が可能になる。このように2回目の移動を見越して動けば、敵陣深くへ突っ込んでいっても、敵を攻撃後に自陣に戻るといった移動計画が成り立つのだ。

自己修復機能

自己修復機能とは、バイド軍のほとんどの機体に実装されている、ターン後に燃料を1消費する代わりにユニットのHPが回復できるという特性だ。なお、自己修復されるのは敵の攻撃でダメージを受けたHPのみで、移動によって減った燃料や敵の攻撃に使った弾薬は回復しない。右の表は、ユニットの大きさによる1ターン分のHP回復量。HPの高い大型ユニットほど、回復されるHPの量が少なめに設定されている。ちなみに、5機編成の1ヘックスユニットなら、1ターンに1機回復できる。

別装備の武器

3ヘックス以上の大型ユニットによく見られる、本体とは別の場所に設定された武器のこと。たとえば地球軍のヘイムダル級という艦船は、本体のビーム砲の他に、チャージ武器、砲台、ミサイルポッドの3つの武器が付属している。本体の武器を含めれば、1ターンで最大4回の攻撃をくり出せるわけで、敵としては脅威の存在、味方としては頼もしい動く要塞として活躍が期待できる。

水面、水中でのみ活動

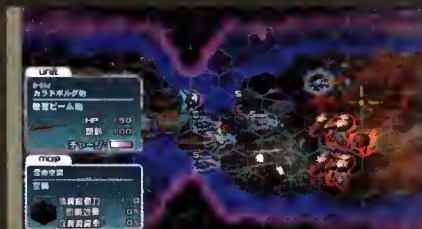
大半のユニットは宇宙空間や大気圏内での行動を主眼に置いて製造されており、水中ではいちじるしくその能力が落ちる。そんな水中や水上での運用に特化された能力を持つユニットが、地球軍にもバイド軍にも存在する。さすがに水中専用なだけあり、水中での移動力は落ちないし専用武器も強力だ。ただし、水のある場所でのみ行動できないため、ほとんどのマップでは出撃できない。



再移動のできる機体ならば、敵に一撃したあとでも、安全な場所に戻ることが可能だ。

●ユニットのサイズ差によるHP回復量の増減

ユニットのサイズ	1ターンに増えるHPの量
1ヘックスのユニット	最大HPの20%
2～3ヘックスのユニット	最大HPの15%
4ヘックス以上のユニット	最大HPの10%



付属する武器はすべて本体から独立したHPを持つ。武器を壊されても引き続き戦える。



活躍の場は限られているので、水上、水中専用ユニットは、絶対に必要なユニットではない。



兵器ユニット

システム解説

その他のユニットの特徴





戦術

（ユニットの個性をつかんだら、つぎは実践に入る。この項では戦場で即戦力となるさまざまな戦術を提案しよう。）

フォースと機体の連携プレイ

フォースと合体できる機体の使い方については、P022～023でも解説しているが、ここでは少し変わったフォースの使い方を指南しよう。

フォースのくり出す体当たり攻撃のフォースシュートは、その攻撃の威力が高いだけではなく、攻撃が当たった敵を1ヘックス押し出すという特性を持つ。この特性を利用すれば、人工的に敵をあ

る一定の場所にまとめることができる。その後、チャージ武器で一掃しやすくなるというわけだ。

また、フォースが機体の後ろ側に合体できることをご存知だろうか？ 自機の後方に敵がいた場合、後ろ側に合体させたほうが武器の射程が近くになるため、より遠くの敵に対して攻撃が可能になる。敵に後ろへ回り込まれたら試してみよう。

戦術



フォースの体当たりを受けた敵は、攻撃を受けた方向へ必ず1ヘックス押し出される。



フォースの後ろ装着は、自機の後方に敵が出やすい縦長マップにおいて有効な戦術だ。

チャージ武器

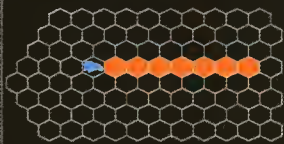
1ユニットの敵に対して攻撃する通常武器とは違い、マップ上に表示される射程範囲内にいる複数の敵をまとめて攻撃できるのがチャージ武器だ。その威力は絶大だが、使うにはユニットによって1～7ターンの溜め時間が必要になるため、そう何度も撃てる機会はない。また、チャージ武器には、使うユニットが敵の攻撃を受けるとチャージがリセットされいちから溜め直しになったり、艦船や基地に搭載中のユニットはチャージができないといった制約があることを忘れないでおう。

右ページの図は、本作に登場するユニットが使用できる全19タイプのチャージ武器の射程範囲だ。図を見てのとおり、横に長いもの、縦に広いものなどそのタイプはさまざまある。P027～028では、どのタイプのチャージ武器をどのユニットが使えるのかを一覧にしてみた。チャージ武器の射程範囲でユニットを選びたい人は参考にしてほしい。

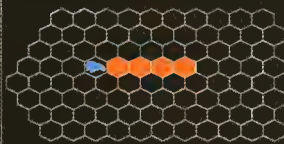
最後に、チャージ武器は射程範囲内にいるユニットに対して敵味方関係なくダメージを与えてしまう。使用まえは、必ず味方を射線から外しておくことだ。

●チャージ武器の射程範囲

タイプA



タイプB



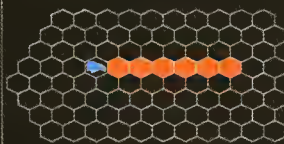
タイプC



タイプD



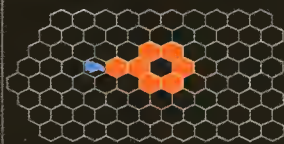
タイプE



タイプF



タイプG



タイプH



タイプI



タイプJ



タイプK



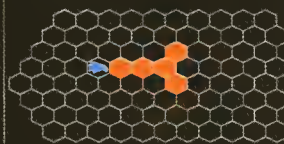
タイプL



タイプM



タイプN



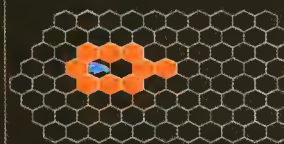
タイプO



タイプP



タイプQ



タイプR



※この図のチャージ武器の射程範囲は、すべて画面右側に放たれる地球軍のユニットを基準に作られている。
バイド軍のユニットがゲーム中に使用する場合、射程範囲の射線方向が左右逆転することに注意。

タイプS



※ウートガルザ・ロキだけが使えるタイプSのチャージ武器の射程範囲は、
射程方向（右上）にあるマップの端まで届く。

●チャージ武器タイプ別使用ユニット一覧

タイプ	サイド	ユニット名	武器名	掲載ページ
A	地球	ヘイムダル級	ブルトガング砲	P118
	地球	テュール級	グレイブニル砲	P118
	地球	ヨトゥンヘイム級	イヴァング砲	P119
	地球	ムスベルヘイム級	ムスベル砲	P119
	地球	ニヴルヘイム級	ギンヌンガガブ砲	P119
	地球	ヴァナルガンド級	ヴァーン砲	P119
B	地球	ガルム級	ヴァーン砲II型	P120
	地球	アロー・ヘッド	スタンダード波動砲	P122
	地球	アロー・ヘッドbk	スタンダード波動砲	P122
	地球	ラスト・ダンサー(A)	スタンダード波動砲II	P125
	地球	バトロクロス・飛行形態	スタンダード波動砲	P128
	バイド	艦船の残骸	艦首波動砲	P135
C	バイド	アンフィビアン	バイドスピリット砲	P138
	バイド	クロー・クロー	クロー波動砲弾	P139
	地球	ドブケラドブス試験体	ダブルゲンMAX-G	P121
	バイド	ドブケラドブス	ダブルゲンMAX	P135
	バイド	ドブケラドブスの屍?	ダブルゲンMAX	P135
	バイド	ドブケラドブス水棲種	ダブルゲンMAX-D	P135
D	地球	ウォー・ヘッド	拡散波動砲	P123
E	地球	シューティング・スター	圧縮波動砲	P123
	地球	グレース・ノート	持続式圧縮波動砲	P123
	地球	ラスト・ダンサー(B)	圧縮波動砲II	P125
	バイド	ゲインズ	凝縮波動砲	P141
	バイド	ゲインズ2陽電子砲装備型	携行型陽電子砲	P141
F	地球	アルバトロス	衝撃波動砲	P123
	地球	フューチャー・ワールド	圧縮炸裂波動砲	P126
G	地球	プリンシパリティーズ	灼熱波動砲	P124

H	地球	ケルベロス	ライトニング波動砲	P124
	地球	カロン	バウンドライトニング波動砲	P124
I	地球	ラスト・ダンサー(C)	バウンドライトニング波動砲	P125
J	地球	ダンタリオン	ダンタリオンの笛	P124
K	地球	ダイダロス	ボッドシュート	P126
L	地球	ヘラクレス	短ライトニング波動砲	P127
M	バイド	コンバイラ	ブラガラッパ砲	P132
N	バイド	ボルド	カラドボルグ砲	P132
O	バイド	ファインモーション	ファインレーザー	P133
P	バイド	巨大推進装置?	推進装置の噴射	P134
Q	バイド	バイド・システムα	デビルウエーブ砲	P138
R	バイド	マッド・フォレスト	アイビーロッド	P139
S	地球	ウートガルザ・ロキ	ソーラービーム	P121

チャージ武器を絡めた戦術

本作では、最強の武器であるチャージ武器をいかに効率よく敵に当ててダメージを与えていけるかが、より短時間でミッションをクリアするための

ポイントになる。以下では、そんなチャージ武器を集中的に使う場合の運用法を2例挙げてみた。ゲーム序盤は上、ゲーム後半は下の戦術が有効だ。

待ち伏せ戦法

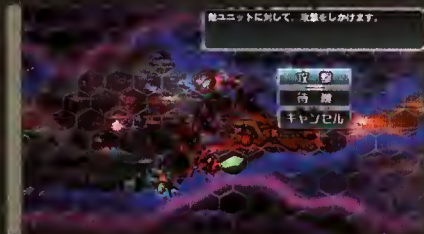
チャージ武器を使うには、1〜7ターンの溜め時間が必要になるうえ、敵の攻撃が浴びせられる最前線にいたのでは、その溜めがリセットされる危険性がある。そんなことから、チャージ武器で攻撃する部隊は、最前線からやや下がり目の位置に4〜5機ほどで待機し、敵が自軍に近寄ってくるのを待ち受けよう。遠距離攻撃ができる機体やデコイで、敵をチャージ武器部隊の前まで引き付け、待ち構えた部隊でチャージ武器を連射しよう。

艦船特攻&波動砲連射

上の待ち伏せ作戦とは逆の戦術。まずは、チャージ武器の溜めを完了させた3〜5機のユニットを艦船ユニットに搭載する。その後、艦船ユニットで敵軍めがけて特攻し、敵軍中心部に着いたところで搭載していたユニットを出撃させ、チャージ武器の連射で一気にかたをつけるという筋書きだ。しかし、この戦術はHPが高く頑丈な艦船ユニットを使わないとほぼ不可能。ゲーム後半に強力な大型艦船ユニットが開発できたら試してみよう。



後方に控えるチャージ武器部隊は、比較的高速の遅い機体を中心に構成するといひ。



この戦術は、バイド軍の強力な艦船とゲインズ部隊の組み合わせで使うとより効果を発揮する。



戦場で生き残る知恵

戦術の項の最後にお届けするのは、戦場を勝ち抜いた者だけが分かる「生き延びる知恵」だ。知っておきたい情報の総まとめとして、左ページでは

基礎的な戦術の再確認を、右ページでは知って役立つ豆知識的なものを紹介した。戦いの中で、判断に困ったらこのページの内容を思い出そう。

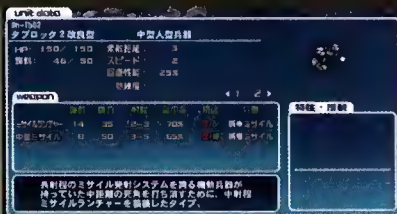
索敵後に□ボタン

自軍の索敵範囲に入った敵は、そのユニットにカーソルを合わせて□ボタンを押せばデータを閲覧することが可能だ。これで敵の射程距離や索敵範囲の及ぶヘックスも確認することができ、自軍のユニットが近寄ってはいけない場所が逆算できるというわけだ。とくに、はじめて遭遇する未知の敵ユニットには警戒が必要。多少面倒ではあるが、自軍のユニットが行動するまえに敵のデータを逐一チェックしたほうが安全だろう。

どの敵を優先して倒すか

プレイヤーが地球軍でもバイド軍でも、戦っていていやな敵ユニットの種類はそれほど変わらない。ようするに、早々に破壊しておかないと、あとあとヒドイ目に遭うユニットという一点に尽きる。右で示したふたつの種類のユニットはまさにその典型で、残しておくとな大きなダメージを食らう可能性がある。発見したら集中攻撃をかけて1ユニットずつ倒していこう。

右の2種類以外で優先的に倒していくなら、射程の長い戦闘機や艦船、そして索敵機だろう。後者は強敵ではないので意外に思うかもしれないが、その広い索敵範囲が原因で、自軍の動きが察知されることを考えれば早めに倒したほうがいい。索敵機がいるのといないのでは、敵軍のマップの見え方がまるで違ってくるのだ。



敵の武器の射程距離と索敵範囲から、こちらの攻撃が反撃または迎撃されるかが分かるのだ。

●優先して倒していきたいユニット

① チャージ武器を持つユニット

バイド軍



地球軍



チャージ武器を持つ敵は最優先で破壊したい。とくに左のゲインズ2は、チャージ武器の溜めが1ターンなのでも何もないと、毎ターンチャージ武器を撃たれる。倒さないまでも、溜めのリセットだけはしておきたい。

② 接近戦に強いフォースユニット

バイド軍



地球軍



自軍のユニットの近くに、敵のフォースまたはフォース付きの機体がいる場合、ダメージの高い体当たり攻撃をしてくる確率が高い。チャージ武器を持つ敵が周りにいなければ、つぎにフォースを狙い撃とう。



大型の艦船は、いちばんやっかいなチャージ武器の砲台から狙い撃つのがセオリーだ。

チャージ武器の撃ち返し対策

敵ユニットにチャージ武器でとどめを刺そうとしたら、その敵がチャージ武器を返してきて逆にこちらのユニットがやられた……。そんな経験を何度もしているプレイヤーも多いことだろう。これはP018で説明した敵に反撃される理由が、チャージ武器を使ってくる敵にも適用されているからだ。つまり、敵のチャージ武器の射程から外れた位置で、なおかつ敵の索敵範囲外からチャージ武器を撃つことができれば反撃されることはない。右の写真で紹介したような、射程範囲に縦幅のあるチャージ武器ならば、敵のチャージ武器の射線をずらして当てやすいのでおすすめです。

亜空間航行のうまい使い方

P024では、亜空間航行で移動している姿の見えない敵ユニットは、自軍のユニットが隣接すると姿が見えるようになると書いたが、じつは例外がある。それは敵が2ヘックス以上の大きさで、そのユニットがマップ上の障害物に接しながら配置されている場合だ。このような置き方をされると、たとえ自軍のユニットが隣接しても、通常空間に姿を現すことはないのだ。ちなみに、亜空間航行が可能な2ヘックス以上のユニットはダイタロス、またはフォースと合体している機体のどちらかのパターンが考えられる。面積が小さくて障害物の多いマップでよく見受けられる現象で、結局姿が見えないと、亜空間バスター以外の攻撃ではダメージを与えられないのでやっかいだ。

ただし、やっかいなのは相手も同じで、つまりはプレイヤー側でも同じことができる。亜空間航行中にユニットの一部が障害物にかかっていれば、それだけで敵からは発見されないというわけだ。

攻撃箇所が複数ある敵の対処

艦船ユニットには、ひとつのユニットに複数の武器が装備されたタイプが多数ある。ここではそのような艦船を敵として迎えた場合、どう対処すべきかを考えよう。問題は、本体と独立したHPを持つ武器群をすべて壊す必要があるからだ。周りの武器から順番に壊したほうが安全ではあるが、それでスコアが上がるわけではない。つまり、弱点である本体を集中的に狙って、より短いターン数でクリアしたほうが結果的にはお得というわけだ。



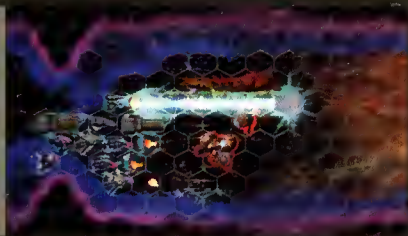
敵の使うチャージ武器の射程が直線ならば、こんな位置からチャージ武器を撃てば反撃されない。



この“そこにはいるはずなのに見えない現象”は、敵にダイタロスが多いミッション43でよく起こる。



ユニットの一部が障害物に重なるように配置。敵陣近くの索敵任務に使えるテクニックだ。



余裕があれば別装備の武器を壊してもいいが、時間がないなら弱点を一点集中攻撃しよう。



インターミッション

ミッションクリア後も安心はできない。
そこで得たスコア結果をもとに、自軍
ユニットの戦力増強を考えよう。



スコアと通り名の決定

ひとつのミッションを終えるごとに表示されるスコアは、そのミッションをもう一度プレイしてより高いスコアを出すまで、ゲーム内のデータに保管される。より高いスコアを目指すならば、右で示した5つの要素を限界まで追求してパーフェクトなものに近づけていこう。

また、スコアと同じ画面で表示されるのが、現在のプレイヤーのやり込み具合を表わしている通り名だ。通り名は「孤高の軍曹」というように、前部の修飾詞と後部の名詞のふたつのパーツで構成されている。前部パーツと後部パーツは、右ページの表で示したようなさまざまな条件によって、ミッションクリア後に変化していく。同時に複数の条件を満たしていると、レベルの数字が高いほうが表示される仕組みになっている。ちなみに、「一度きり」に○が付いているものは、文字どおりその条件を達成したときだけ表示されるレアな修飾詞ということだ。ひとりで「ミッション」モードをプレイするだけではなく、他のプレイヤーとの通信対戦後に表示されるものもいくつか存在する。

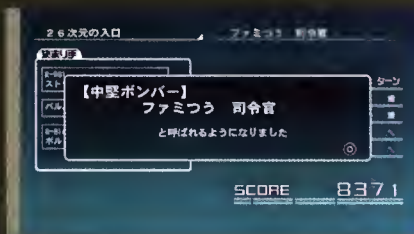
●スコアに関わる要素

【数値が少ないほどよいもの】

- 自軍の配置ユニット数
- 敵軍の生存率
- クリアにかかったターン数

【数値が高いほどよいもの】

- 自軍の生存率
- マップの難易度(最大★5つ)



ミッションクリア後のスコア画面には、スコアと通り名以外にもさまざまな情報が見られる。

notice!

その他のやり込み要素

スコアと通り名以外のやり込み要素としては、まず「データ一覧」で閲覧ができるユニットデータ、トレジャーデータ、ギャラリーデータが挙げられる。基本的にユニットは、そのユニットが敵として登場するミッションをクリアするかユニット自体を開発するかで、トレジャーはミッションマップで入手した時点で順次データが追加され

ていく。ギャラリーデータも多くのミッションのクリアが、手に入る条件だ。巻末のデータにはリストを完全掲載しているので参考にしてほしい。ちなみに、指令官レベルという数値があるが、これはゲームのやり込み度を示すもの。通り名に近い要素で、レベルが上がるとゲームの難易度が上がるといったものではない。

●通りの名の修飾詞が変化する条件一覧

修飾詞	レベル	一度きり	表示条件
新木	1	—	初期の通りの名
中堅	2	—	ミッション 05 木星衛星基地調査をクリア
絶対	2	—	ミッション 20 バイド星外縁部をクリア
鉄壁	3	—	さきのミッションで、1 ユニットも失わずにクリア
嵐高の	3	—	さきのミッションで、司令官（旗艦）のみで戦いを挑んだ
沈黙の	3	—	さきのミッションで降参を選択して負けた
粘り強い	3	—	さきのミッションを制限ターンの 9 割以上のターン数を消費して勝利
疾風の	4	—	ミッション 30 バイドの星中核までは、ミッション 57 沈む夕陽を 20 ターン以下でクリア
清り込み	4	—	さきのミッションを制限ターン数ちょうどでクリア
月面の	4	—	ミッション 02、55 のいずれかでスコアが 10000 点を超えた
火星の	4	—	ミッション 03、54 のいずれかでスコアが 10000 点を超えた
木星の	4	—	ミッション 04、05、53 のいずれかでスコアが 10000 点を超えた
土星の	4	—	ミッション 06、52 のいずれかでスコアが 10000 点を超えた
天王星の	4	—	ミッション 07、08 のいずれかでスコアが 10000 点を超えた
海王星の	4	—	ミッション 09 でスコアが 10000 点を超えた
氷の	4	—	ミッション 10 でスコアが 10000 点を超えた
冥王星の	4	—	ミッション 11、47 のいずれかでスコアが 10000 点を超えた
夢幻の	4	—	ミッション 15、17 のいずれかでスコアが 10000 点を超えた
渾の	4	—	ミッション 23、24 のいずれかでスコアが 10000 点を超えた
灼熱の	4	—	ミッション 25、36 のいずれかでスコアが 10000 点を超えた
絶果での	4	—	ミッション 26、27、34、35 のいずれかでスコアが 10000 点を超えた
地獄の	4	—	ミッション 28、29、30、31、32、33 のいずれかでスコアが 10000 点を超えた
最後の	4	—	ミッション 56 でスコアが 10000 点を超えた
華麗なる	5	—	さきのミッションでハイスコアを出した
破壊の	6	○	通算勝利数が 100 を超えた
無敵の	7	—	さきのミッションまで 20 戦以上無敗
ミスター	8	○	すべてのトレジャーを集めた
伝説の	9	○	ミッション 30 をクリア
帰ってきた	9	○	ミッション 46 帰路：跳躍の果てをクリア
永遠の	10	○	すべてのミッションをクリアしており、なおかつすべてのユニットを開発している

●通りの名の名詞が変化する条件一覧

名詞	レベル	表示条件
指揮官	1	初期の通りの名
キャプテン	3	現在所持しているユニット数が 50 を超えた
軍曹	3	現在所持しているユニット数が 100 を超えた
狼	3	通算勝利数が 5 を超えた
獅子	3	通算勝利数が 10 を超えた
獅子	3	通算勝利数が 20 を超えた
勇将	3	通算勝利数が 25 を超えた
鳳凰	3	通算勝利数が 30 を超えた
猛将	3	通算勝利数が 50 を超えた
貴公子	3	さきのミッションを、チャージ武器攻撃だけで敵を全滅させた
ボンバー	3	さきのミッションを、ミサイル攻撃だけで敵を全滅させた
ハンター	3	さきのミッションで、一度の攻撃に 5 ユニット以上同時に破壊した
イグル	3	通信対戦で、対戦相手から受け取った資源の総数が 500 を超えた
ハイエナ	3	通信対戦で、対戦相手から受け取った資源の総数が 1000 を超えた
四月馬鹿	3	司令官の名前を「アイルム」と付けた
名將	4	通算勝利数が 100 を超えた
探偵王	4	資源（ソルモナジウム、エーテルウム、バイドルゲン）をそれぞれ 900 以上持っている
吸血鬼	4	通信対戦で、対戦相手から受け取った資源の総数が 5000 を超えた
龍	4	通信対戦の通算勝利数が 50 を超えた
虎	4	通信対戦の通算勝利数が 40 を超えた
死神	5	5 ミッション以上連続で、敵のユニットを全滅させた（通信対戦含む）
悪魔	5	3 ミッション以上連続で、敵のユニットを全滅させた（通信対戦含む）
仏	5	さきのミッションで、3 ターン以上何も行動しないターンがあった
凡將	6	勝率が 3 割を切った
愚將	6	勝率が 1 割を切った
暗殺者	6	さきのミッションで、相手旗艦だけを破壊して勝利
魔術師	6	さきのミッションで、相手の初期配置ユニット数より 5 ユニット以上少ないユニット数で勝利
サムライ	6	対戦勝率 7 割以上で、なおかつ今までクリアしてきた全ミッション（通信対戦含む）の敵の生存率の平均が 7 割以上
迷將	6	通算勝利数が 100 を超え、なおかつ勝率が 4 割未満
月見草	6	通算勝利数が 50 を超え、なおかつ勝率が 5 割未満

ユニットの開発と資源の採掘

ミッションをクリアすると、再び「インターミッション」に入る。ここでは、いままでのミッション中に入手した資源やトレジャー、ユニットの機体を元手に、新たなユニットを開発することが可能になる。たいていは、新たなトレジャーを入手したミッション後の「インターミッション」で、開発できる新ユニットのラインナップが提示される。基本的には、ゲームが先に進むにつれてより強力なユニットが開発できるような仕組みになっているのだ。なお、どのユニットがいつから開発できるかといった情報は、P148～P149のユニット開発データを参照してほしい。

効率のよい資源の採掘

ユニットを開発する際に困るのが、右に示したようなそれぞれの産地が違う3つの資源の枯渇だ。資源は、それぞれ最大999まで持てるが、多くの資源が必要になる艦船ユニットの開発や、同じユニットを複数作ったあとだと、999あった資源を使い尽くしてしまうこともしばしば……。これを防ぐためには、一度クリアしている鉱物のあるミッションに戻り、工作機で資源を大量に採掘してくるのが手取り早い。

なお、この資源採掘のために役に立つ機体が、工作機の資源運搬能力をパワーアップさせた工作機2号機だ。このユニットには、工作機の2倍以上にあたる480の資源を積み込めるのだ。

notice!

発掘以外に資源を得る方法

じつは、採掘以外にも少量ながら資源が得られる。まずは、ある特定のユニットを攻撃して入手できる例がふたつ。地球軍のフューチャー・ワールドとトロピカル・エンジェルの持つ捕獲弾という武器で敵の生物系ユニットを攻撃して倒すと少量のバイドルゲンが、バイド軍のファインモーションの持つ重力フィールドという武器で敵の機械系ユニットを倒すと少量のソルモナジウムがそれぞれ入手できるのだ。

●開発に必要なもの

◎資源

おもに、各ミッションのマップ上にある鉱石を採掘することで入手できるユニットの原料。消費物なので、なくなったら再び入手してくる必要がある。

◎トレジャー

各ミッションのマップ上やクリア後に入手できる開発技術の詰まったコンテナ。一度入手してしまえば、資源のようになくなったりはしない。

◎基になるユニットの機体

まれに、ベースになる別のユニットの機体が必要になることがある。このような場合、新ユニットを1ユニット開発するために、基になるユニットの機体を1消費する。

●おすすめの資源採掘ポイント



ソルモナジウム

産地：太陽系

フォースユニットを除く地球軍のほとんどのユニットを開発するために大量に必要な資源で、鉱石の色は青。太陽系に属する、ミッション09と11のマップで大量に採掘が可能だ。



エーテリウム

産地：異層空間

地球、バイドサイドともに、中盤以降に開発可能になるユニットに必要な資源で、鉱石の色は緑。太陽系とバイド本拠地の中継地点である異層空間に属する、ミッション17と19で大量の採掘が可能。



バイドルゲン

産地：バイド本拠地

両軍のフォースユニットおよびバイド軍のほとんどのユニットを開発するために大量に必要な資源で、鉱石の色は赤。バイド本拠地に属する、ミッション23、25、27で大量に採掘が可能だ。



施設の解放時や、トレジャー入手時にも少量の資源が入る。

STAGE



通信対戦



「ミッション」モードで自分の納得のいく艦隊を整備できたら、他のプレイヤーの艦隊との知恵比べを楽しもう。

他のユーザーと腕を競え

「通信対戦」は、PSPのワイヤレスLAN機能を利用して、「R-TYPE TACTICS」を持つ友達とふたりで対戦プレイができるモードだ。対戦で遊べるマップは以下の16マップで、「ミッション」モードでプレイ条件に書いてあるマップをクリアすれば選択できるようになる。対人戦のおもしろさは、相手が何をしてくるか分からないことに尽きる。使用する軍や部隊の編成によってさまざまな戦術が考えられ、「ミッション」モードではあまり役に立たなかったユニットの活躍も期待できそうだ。



通信対戦でのみ、バイド軍対バイド軍、地球軍対地球軍の対戦が可能になっている。

通信対戦

システム解説

●通信対戦マップデータ

No	マップ名	マップサイズ	難易度	プレイ条件
1	地球上空 1	21 × 11	★	ミッション 01 成層圏での演習をクリア
2	月面	25 × 11	★★	ミッション 02 月面での演習をクリア
3	小惑星帯での戦い	33 × 15	★★★	ミッション 04 木星軌道上遭遇戦をクリア
4	土星の環	27 × 11	★★	ミッション 06 土星の環をクリア
5	ヴァーティカルフィールド	14 × 38	★★★★	ミッション 07 生物兵器施設入口をクリア
6	太陽光兵器の脅威	30 × 23	★★★★	ミッション 09 カイバースベルトをクリア
7	水面の攻防	23 × 11	★★	ミッション 10 衛星トリトン地下をクリア
8	銀河の縮図	29 × 18	★★	ミッション 21 バイド星系外縁部をクリア
9	ブラックホール	30 × 23	★★★★	ミッション 22 暗黒の星の脅威をクリア
10	岩の回廊	22 × 21	★★	ミッション 27 岩の回廊の遭遇戦をクリア
11	漆黒の星の空	29 × 18	★★★★	ミッション 29 バイドの星上空をクリア
12	腐敗都市	40 × 23	★★★★	ミッション 33 腐敗都市 2 をクリア
13	灼熱の星	31 × 11	★★★★	ミッション 36 マグマ地帯 2 をクリア
14	逆流空間	30 × 15	★★	ミッション 44 逆流空間 F をクリア
15	ワープ空間	31 × 27	★★★★	ミッション 46 帰路：跳躍の果てをクリア
16	地球上空 2	29 × 18	★★★★	ミッション 56 地球上空をクリア

■他のユーザーと腕を競え

R-TYPE ARCHIVES

『R-TYPE TACTICS』に登場する兵器たちのルーツを求めて……



1 伝説の初期『R-TYPE』シリーズ

『R-TYPE』はいまから20年まえの1987年にゲームセンターに置かれるアーケードゲームとして生を受けた。当時は横スクロール型シューティング全盛の時代で、『R-TYPE』は緻密に描かれた美麗なグラフィックと、ゲームにはじめて「ボ

タンを押し込んでから放す」という溜め撃ち(波動砲)の概念を導入した斬新さが話題を呼んだ。その2年後の1989年には待望の続編『R-TYPE II』が登場。画面いっぱい粒子弾が広がる拡散波動砲はこの作品で初登場した武器だ。

R-TYPE

STAGE 1



これが元祖ドブケロボス。R-TYPEの象徴として、ほとんどのシリーズ作品に登場。

R-TYPE

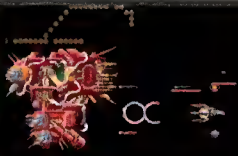
STAGE 2



ボスのゴマンターは『TACTICS』のミッション08に登場。中から出ているのがインスルー。

R-TYPE

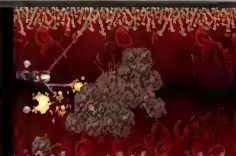
STAGE 4



ボスのコンバイラは、『TACTICS』ではパイロット最大の艦船ユニットとして登場している。

R-TYPE

STAGE 5



ボスのベルメイトとそれにかぶさっている無数の肉塊。『TACTICS』のミッション21で登場。

R-TYPE

STAGE 6



無数のドップがせまい通路を行き来する姿は、『TACTICS』のミッション26と同じ光景だ。

R-TYPE II

STAGE 2



『TACTICS』のミッション10のモデルとなったステージ。写真の中ボスがガスダーネッド。

過去作品を
プレイする
には？

数多くの家庭用ゲーム機に移植された『R-TYPE』と『R-TYPE II』。当時のアーケード版をプレイするならば、その2作品が1本に同時収録されているプレイス

テーション版『R-TYPES』がおすすめ。なお、いまなら同作品のPSP版がプレイステーション3のダウンロードサービス「ゲームアーカイブス」で購入できる。

R-TYPE TACTICS OFFICIAL COMPLETE GUIDE

chapter.2

ミッション攻略



mission

GUIDE

● ミッションガイド

ここからは地球サイドの30ミッションと
バイドサイドの27ミッションの、マップ
データとポイント攻略をお送りしよう。

◎ 全57ミッション一覧

地球サイド

地域	No	ミッション	掲載
太陽系	01	成層圏での演習	P042
	02	月面での演習	P043
	03	火星施設跡調査	P044
	04	木星軌道上遭遇戦	P045
	05	木星衛星基地調査	P046
	06	土星の環	P047
	07	生物兵器施設入口	P048
	08	生物兵器施設跡	P049
	09	カイパーベルト	P050
	10	衛星トリトン地下	P051
異層空間	11	冥王星基地奪回	P052
	12	26 次元の入口	P054
	13	ワープ戦の脅威	P055
	14	次元の狭間	P056
	15	逆流空間 A	P057
	16	逆流空間 B	P058
	17	逆流空間 C	P059
	18	螺旋空間	P060
	19	ワープアウト	P061
	20	バイド星系外縁部	P062
バイド本拠地	21	幻想空間	P063
	22	暗黒の星の脅威	P064
	23	水棲生命体調査	P065
	24	水棲生命体調査 2	P066
	25	マグマの星突破	P068
	26	暴走輸送システム	P070
	27	岩の回廊の遭遇戦	P071
	28	腐敗都市	P072
	29	バイドの星上空	P073
	30	バイドの星中枢	P074

バイドサイド

地域	No	ミッション	掲載
バイド本拠地	31	バイドの星の中心	P078
	32	バイドの星上空 2	P079
	33	腐敗都市 2	P080
	34	回廊は巡る	P082
	35	暴走システム浸水	P083
	36	マグマ地帯 2	P084
	37	暗黒の星を越えて	P085
	38	幻想空間 2	P086
	39	薔薇色星系外縁部	P087
	40	帰路：ワープ空間	P088
異層空間	41	螺旋空間 2	P089
	42	逆流空間 D	P090
	43	逆流空間 E	P091
	44	逆流空間 F	P092
	45	次元の狭間 2	P093
	46	帰路：跳躍の果て	P094
	47	太陽系外縁部	P096
	48	氷の星の地下 2	P097
	49	脅威の太陽兵器	P098
	50	ベストラのその後	P099
太陽系	51	生物兵器施設入口	P100
	52	土星の環 2	P101
	53	地球防衛ライン	P102
	54	火星施設跡にて	P103
	55	月面戦	P104
	56	地球上空	P105
	57	沈む夕陽	P106

攻略ページの見方



- ① No. ミッションの通し番号。ゲーム中にプレイできるミッションの出現順で、地球サイドは1~30、バイドサイドは31~57まである。
- ② ミッションエリア そのミッションが所属する地域。地球から近い順に太陽系、異層空間、バイド本拠地の3つのエリアがある。
- ③ サイド プレイヤーの属する陣営。地球サイドのミッションをクリアすると、バイドサイドのミッションがプレイ可能になる。
- ④ INFORMATION そのミッションが行なわれるマップの特徴を簡潔に説明。
- ⑤ ミッション名
- ⑥ ボス攻略 そのミッションにボス(旗艦)がいる場合、その攻略ポイントが書かれているページを記載している(攻撃方法を持たない、ミッション53のアテナイエを除く)。
- ⑦ 勝利条件 その記載条件を満たすと作戦が成功となり、つぎのミッションへ進める。
- ⑧ 敗北条件 その記載条件を満たすと作戦が失敗となる。勝利条件をクリアしない限り、つぎのミッションへは進めない。
- ⑨ 資源埋蔵量 そのミッションマップ内にある鉱石から採掘できる資源の種類と総量。
- ⑩ 攻略ターン数 そのミッションのターン数制限で、このターン数以内に勝利条件を満たせないと、敗北条件を満たしていても作戦失敗となってしまいます。
- ⑪ 最大配置数 自軍ユニットが配置できるマス目の数。ユニットによってヘックスに占める大きさが異なるため、実際に出撃できるユニット数はこれよりも少なくなることを覚えておこう。
- ⑫ 出撃準備 そのミッションで出撃させると役に立つユニットを紹介している。

- ⑬ ミッションマップ 敵の初期配置やトレジャー、資源を含む鉱石の位置など、そのミッションのマップ上にあるものを中心にアイコンで紹介。アイコンの意味は以下を参照のこと。
- ⑭ ミッションスタート時に自軍のユニットを配置できるエリア。
- ⑮ ミッションスタート時に敵がいる位置。アルファベットは敵の種類を示しており、マップデータと対応している。2マス以上の大型ユニットは、その占めるヘックスすべてを線で囲んでいる。なお、大型ユニットの一部色が薄い場所は、ユニットの一部ではあるが、こちらの攻撃が当たらない場所であることを示す。
- ⑯ 敵の旗艦。このユニットを撃破することが、ほとんどのミッションでの勝利条件となっている。
- ⑰ 資源を含む鉱石がある位置で、数字はマップデータと対応している。このアイコンがあるヘックスに工作機ユニットが隣接し、運搬コマンドを実行することで資源が入手可能。ただし、作戦に失敗した場合や運搬中の工作機が敵に破壊された場合、資源は消失してしまう。
- ⑱ トレジャーが置かれている位置で、数字はマップデータと対応している。このアイコンがあるヘックスを自軍のユニットが通過すると入手できる。
- ⑲ 解放機能を持つユニットで解放するか、特定の資源を消費することで基地を建てられる場所。基地には、小型のユニットを収納することができる。収納したユニットは、つぎのターンまでにHPと燃料が全回復する。
- ⑳ 基地を示す緑地のアイコンに戦闘機の絵が描いてある場合、その施設には自軍のパイロットとユニットが格納されていることを示す。このアイコンのあるヘックスで施設を解放すると、そのパイロットとユニットが自軍に加入し、そのミッションから活動できる。
- ㉑ ミッションクリアのための目的地。この色をしたエリアまで自軍の旗艦がたどり着くと勝利となる。
- ㉒ 一見すると障害物のように見えるが、自軍のユニットが攻撃して破壊することが可能。破壊するとマップ上に新たな通路が開ける。
- ㉓ ミッション25とミッション36において、噴出する溶岩のおおまかな位置を示している。

⑳ MAP DATA そのマップ内およびミッションクリア後に入手できるものを一覧で紹介。各項目については以下を参照のこと。
Enemy 敵ユニットの種類。左からマップアイコンのアルファベット、ユニット名、ユニットの数(デコイは除く)、データの掲載ページを示す。

資源 マップ内に点在する鉱石の資源の種類と埋蔵量。左からマップアイコンの数字、資源の名前:総埋蔵量を示す。

トレジャー ミッション中、またはクリア後に入手できるトレジャーの一覧。左からマップアイコンの数字(「後」はクリア後に自動入手)、トレジャー名を示す。

パイロット ミッション中、またはクリア後に加入する自軍のパイロットおよびユニットの一覧。左から加入条件、パイロット名(搭乗機)を示す。加入条件の「数」はマップ内の基地を解放すると救出できるタイプ、「後」はミッションクリア後に自動的に加入するタイプであることをそれぞれ示している。

㉔ Check Point そのミッションをクリアするために必要な知識を簡潔に示した。

EARTH SIDE 地球サイド 攻略



バイドに襲われた地球の危機を救うために、大抜擢された新米提督。果たして彼はバイド本星にたどり着けるか？

地球サイド基本テクニック集

地球サイドでプレイする際に、どのような点に気を付けたいのか、いくつかのポイントを挙げてみた。これに、システム解説で学んだ基礎テ

索敵はミッドナイト・アイを使用

本作では自軍の視界内にいる敵が攻撃できないため、索敵が非常に重要な要素となっている。その点、地球サイドには索敵専用ユニットのミッドナイト・アイがある。右図はその索敵範囲。周囲4ヘクス分を見渡することができ、索敵範囲のせまいユニットが多いバイドサイドより圧倒的に有利だ。突出したスピードを活かして自軍の中心部隊よりも先を進み、いち早く敵の様子を探っていこう。ただし、武装は射程1のバルカンのみ。もし敵を発見しても、攻撃は仕掛けなくて逃げまくのがセオリーだ。

クニックを加え、自分なりの戦術を編み出そう。戦いに勝つ方法は、プレイヤーの数だけ存在する。その自由度が本作の魅力でもあるのだ。

■ミッドナイト・アイの索敵範囲



■ソルモナジウムは常に補充しておこう

地球サイドのユニットを開発するには、3種類の資源のうちソルモナジウムをもっとも多く消費する。以下はソルモナジウムが入手できるミッションの一覧だ。もし途中で資源が足りなくなったら、これらのミッションに戻って採掘しよう。中でも埋

蔵量が多く、ウートガルザ・ロキで敵の大半を倒したあと、ゆっくりと資源の運搬が可能なミッション09がおすすだ。なお、フォースの開発にはバイドルゲンも必須。序盤は入手が難しいので、フューチャー・ワールドの捕獲弾で敵から奪おう。

■ソルモナジウム鉱石のあるミッション

No	ミッション	掲載	攻略ターン数	難易度	ソルモナジウム埋蔵量
04	木星軌道上遭遇戦	P045	30	★★	80×2
06	土星の環	P047	35	★★	320×1
09	カイパーベルト	P050	35	★★★	320×1、160×1、80×2
11	冥王星墓地奪回	P052	35	★★★★	160×2、80×1
30	バイドの星中樞	P074	40	★★★★★	160×1

ユニット編成は戦闘機主体で

地球サイドのユニットは、おおまかに分類すると艦船、人型兵器、戦闘機、フォース、補給/偵察に分けられる。このうち、攻撃に直接関係するのは補給/偵察以外。では、これらのユニットのうちどれを主力にすべきなのか。プレイヤーそれぞれの方針は異なるので押し付けはできないが、基本はやはり戦闘機だろう。1ヘクス分しか場所を取らない小型ユニットのため、一度に多くのユニットが出撃可能で、せまい場所でも自由に動き回れる。それに付随する形で、フォースも欠かせない。特定の戦闘機と合体することで、戦闘機の通常武器が増えてより戦いやすくなる。強力な接近攻撃のフォースシュートを持つので、単体での運用もじゅうぶんに可能だ。ただし、合体すると2ヘクス分のスペースが必要となる。状況によって合体と分離を使い分けよう。一方、艦船と人型兵器は一長一短。艦船はチャージ武器の威力と高いHPは魅力だが、ユニットが大きくマップのユニット出撃数を圧迫する。人型兵器は強力な接近攻撃を持つ反面、スピードが遅いユニットが多く、使い方が難しい。

■おすすめユニット

ストライダー P125



ミッション01から最終決戦まで使用できる爆撃機。射程が2~4、威力85の武器バルムンクが強力だ。1発しか撃てないので、POWアーマーとコンビで運用したい。

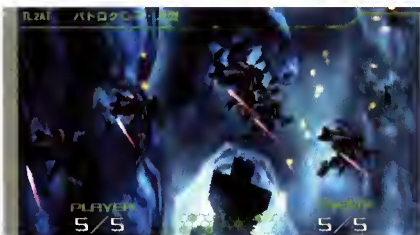
ウォー・ヘッド P123



アロー・ヘッドの改良型。チャージ武器の射線が縦に広いため、密集した敵にまとめてダメージを与えられる。亜空間航行による奇襲も可能だ。

旗艦はヨルムンガンド級でOK

前述したように、地球サイドの主力は何といっても戦闘機だ。旗艦は小型の輸送艦ヨルムンガンド級でじゅうぶんで、補給と修理ができる「動く基地」として使えばいいし、デコイ機能も役に立つ。ただし、スピードの遅さがやや気になる。デコイは作り出せないが、スピードと武装のバランスにすぐれた巡航艦のヴァナルガンド級、ガラム級も使い勝手はいいが高価なのが玉に瑕。



バトロクロスは変形機能付き。状況によって、飛行形態と人型を使い分けよう。



ダンタリオンのように、地球サイドクリア後に、ようやく開発できるようになるユニットもある。

グレース・ノート P123

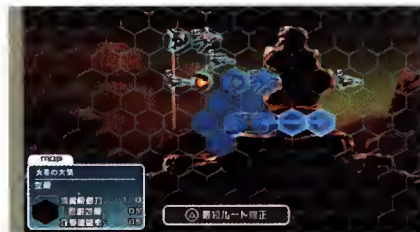


射程が横に6あるチャージ武器が最大の武器。シューティング・スターよりも威力は落ちるが、チャージの溜め時間が短いので、こちらのほうが運用しやすい。

フューチャー・ワールド P126



攻撃後の再移動機能が便利で、せまいマップで活躍できる。捕獲弾により、生命系に属する敵ユニットを撃墜するとバドルゲンの入手が可能だ。



ヨルムンガンド級の大きさは2ヘクス分。縦幅もしかないので、せまい場所でも移動に不自由はない。

No. 01

太陽系

地球

サイド

地球上空を舞台にした、同じ地球軍を相手に行なう演習。マップ中央付近に、地形効果がやや高いスペースデブリ帯が広がる。

成層圏での演習

ボス攻陥

P108

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量

なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 25

最大配置数 10

出撃準備



CHECK UNIT

ストライダー

使用できる初期配備の部隊の中では、ストライダーの武器・バルムンクが強力。1発しか使えないが、使用後すぐにPOWアーマーで補給すれば、毎ターンバルムンクが使えるように。



M A P D A T A

ENEMY

A	ミッドナイトアイ×2	P128
B	アローヘッド×2	P122
C	POWアーマー	P128
D	スタンダードフォース	P129
E	ヨルムンガンド級	P120

資源

なし

トロッパー

1 演習用コンテナ1
割合1

パイロット
【搭乗機】

機 ホワイト隊
FC:ホシ

Check Point

●チェックポイント



敵の崩れた陣形の隙を突いて各個撃破

敵軍のユニットは、すぐにマップ中央まで進んでくる。ユニットのスピード差により、敵の陣形が大きく崩れるので、突出したミッドナイト・アイから順番に倒していこう。ヨルムンガンド級とPOWアーマーのデコイを発生させ、囷として最前線に配置してもいい。敵は囷と気がつかずに攻撃してくるので、その隙を突いて攻撃しよう。ただし、アローヘッドのチャージ武器にだけは注意。敵の移動力+射程を計算し、攻撃範囲に入らないこと。



スタンダード・フォースのフォースユニットは威力が高い。あえて合体せずに単体で行動するのもあり。

INFORMATION

No. **02**

太陽系

地球

サイド

宇宙機雷マイン01が設置されている。攻撃されることはないが、破壊しないと移動を妨げられる。地形効果が高い場所はとくにない。

月面での演習

ボス攻略

P108

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源採掘量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 25

最大配置数 10

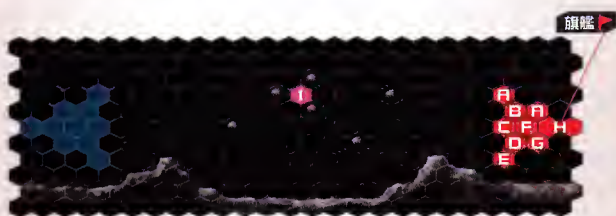
出撃準備



CHECK UNIT

ストライダー

ミッション01後に加わった2組のパイロットが乗るユニットを開発したい。おすすめは強力な武器を持つストライダーと、アローヘッドに合体できるスタンダード・フォース。



M A P D A T A

ENEMY

A	アローヘッド×2	P122
B	スタンダード・フォース	P129
C	ミッドナイトアイ	P128
D	ディフェンシヴ・フォース	P130
E	ストライダー	P125
F	POWアーマー	P128
G	シューティング・スター	P123
H	ヨルムンガンド級	P120

資源

なし

トリガー

1 演習用コンテナ2
2 長距離波動砲

パイロット [搭乗機]

なし

Check Point

●チェックポイント

敵はマップ1/3程度で進軍停止
こちらから進軍の必要あり

敵軍はマップの右から8ヘクス程度までは進軍してくるが、それ以後はこちらが近づくまで動かなくなる。手前のマイン01を破壊しながら、自軍を進軍させていこう。その際には、初登場の敵のシューティング・スターが使ってくるチャージ武器に注意。アロー・ヘッドに比べて射程が2マスも長いので、不用意に近づくと大ダメージの危険がある。デコイであえてチャージ武器を食らい、溜めを空にしてから攻撃できれば安全だ。



マイン01を撃破しても熟練度が加算される。旗艦を撃墜するまでに、残らず破壊しておくことだ。

02 月面での演習

043

No. 03

太陽系

地球

サイド

バイドとの初の実戦で、マップ上は自軍ユニットの索敵範囲内しか見られなくなる。複雑な地形のため、岩陰に敵が潜んでいることも。

火星施設跡調査

ボス攻略

勝利条件 トレジャー「火星施設のデータ」の取得

資源埋蔵量

なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 30

最大配置数 10

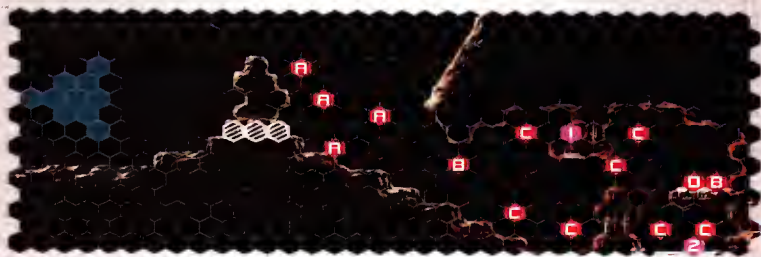
出撃準備



CHECK UNIT

ミッドナイト・アイ

このミッションから索敵が必要になる。そこでポイントになるのが、索敵距離が長くスピードも速いミッドナイト・アイ。武器はバルカンのみなので、単機で突入し過ぎないこと。



M A P D A T A

ENEMY

A	リボー×4	P142
B	バイドシステムα×2	P138
C	ストロバルト×7	P142
D	バイド フォース	P145

資源

なし

トレジャー

1	工作機の残骸
2	火星施設のデータ
3	群衆2

パイロット【搭乗機】

ウェスティン艦長
グエン隊
FC:ツキ

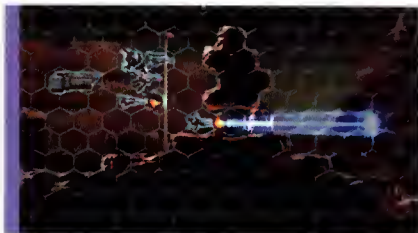
Check Point

●チェックポイント



ミッドナイト・アイを
岩に隠れながら先行させる

自軍初期配置位置の右にある岩の付け根の岩盤を壊すと、出口付近にリボーが待っているため、一気に進軍しないこと。そこを抜けると続いてストロバルトが多数出現。ミッドナイト・アイを岩沿いに先行させ、敵の位置を把握してから右へ進もう。敵は横一列に並んでいることが多く、チャージ武器で一気に殲滅したい。最深部にいるバイド・システムαはチャージ武器を使う。発見したら、ミサイルでチャージ武器の溜めをリセットしよう。



シューティング・スターがあれば、射程の長いチャージ武器で岩陰もとリボーを攻撃できる。

ミッション攻略

難易度ガイド

03 火星施設跡調査

INFORMATION

No. **04**

太陽系

地球

サイド

小惑星のかけらがあちこちに散らばり、進行ルートが分かれる。その中に鉱石の発掘場所や中立施設など、重要な場所が登場する。

木星軌道上遭遇戦

ボス攻略

P108

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

資源埋蔵量

ソルモナジウム:160

攻略ターン数 30

最大配置数 14

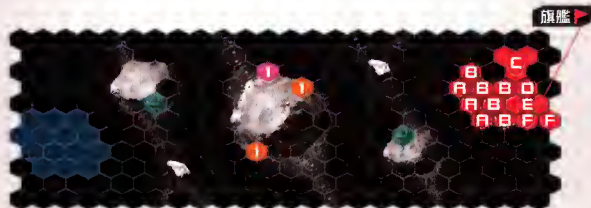
出撃準備



CHECK UNIT

工作機

「工作機の残骸」を回収すると開発できる。補給機能に加え、ユニットの修理や施設の解放もこなす。このミッションから登場する資源の運搬も、工作機だけができる重要な役目だ。



M A P D A T A

ENEMY

A	バイド・フォース×3	P145
B	バイド・システムα×5	P138
C	タブロック	P140
D	襲れ工作機	P139
E	ノーザリー	P134
F	襲れPOWアーマー×2	P139

資源

1 ソルモナジウム:80

トレジャー

- 1 拡散波動砲
- 2 浮遊コンテナ※回収し工作機が所持
- 3 低位置空間航行システム

パイロット【搭乗機】

3 グリーンヒル隊

Check Point

●チェックポイント



上に進むか、下に進むか
中央の小惑星で分かれるルート

マップ中央にある小惑星の上を進むと、敵の初期配置位置と近いので、バイド・システムαの群れと遭遇する危険がある。下のルートを進むほうが、敵がバラけていて対処しやすいだろう。自軍の陣形を敷く場所には、回避率が上がる干渉空間がおすす。敵のタブロックは中型ミサイルが強力で、ミサイルを迎撃されるので、チャージ武器が光学兵器で攻撃しよう。敵旗艦のノーザリーは2隻あるが、どちらか一方はデコイだ。



敵のデコイに隣接すると、自爆に巻き込まれて大ダメージを受ける。ノーザリーに対しては離れて攻撃。



04

木星軌道上遭遇戦

045

No. **05**

太陽系

地球

サイド

マップがいくつかのブロックに分けられており、それぞれに敵が待ち構えている。そして、最深部には巨大なドブレカドプス awaits。

木星衛星基地調査

ボス攻略

P109

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 19

出撃準備



CHECK UNIT

工作機

マップ中央付近の基地施設には、グレース・ノートとティフェンシヴ・フォースに乗ったふたりのパイロットがいる。施設を解放すると仲間に加わるため、工作機は必須だ。

ミッション攻略



M A P D A T A

ENEMY

A	リボー-X4	P142
B	ゲインズ	P141
C	キャンサー-X8	P142
D	タブロック	P140
E	ビスタフX2	P138
F	鹿れPOWアーマー	P139
G	ビーストフォース	P145
H	アンフィビアン	P138
I	ドブレカドプス	P135

資源

なし

トシジャー

- 1 バイドに関する資料 1
- 2 木星基地の記録
- 3 離手付きコントロールロッド

機 辞令3(巡航艦受領許可書)

パイロット【搭乗機】

敵 シマクラ隊 (グレース・ノート)
PC:カタナ(ティフェンシヴ・フォース)

機 マクスウェル艦長

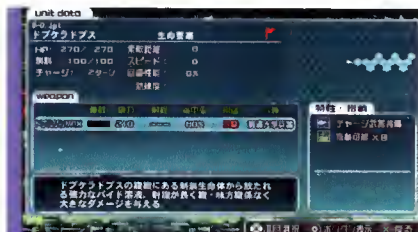
Check Point

●チェックポイント



最深部のドブレカドプスを
目指して各ブロックを突破

最初のブロックの敵を倒したら、壁を壊して上からつぎのブロックへ。ミッドナイト・アイを先行させて視界を開き、強敵タブロックをチャージ武器で撃破。と同時に、下の通路からも部隊を進めキャンサーを倒そう。シューティング・スターのチャージ武器なら、壊せる壁ごとタブロックにダメージを与えることも可能。最深部のドブレカドプスは腹部が弱点だが、そのまえに頭部と胸を破壊しておいたほうが楽に戦えるだろう。



ドブレカドプス腹部のチャージ武器は、射程が長くジグザグに進む。絶対に攻撃範囲には入らないこと。

05 木星衛星基地調査

INFORMATION

No. **06**

太陽系

地球

サイド

小惑星群をはさんでの攻防。地形効果の高い場所や障害物に隠れて戦おう。ソルモナジウムを運搬すれば、新たに基地が建設できる。

土星の環

ボス攻略

P110

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

資源埋蔵量 ソルモナジウム:320

攻略ターン数 35

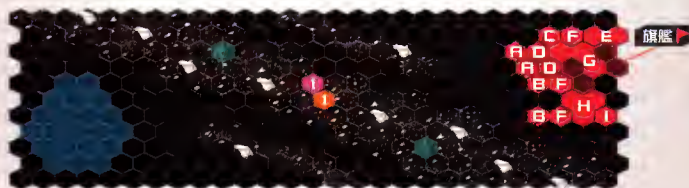
最大配置数 21

CHECK UNIT

アロー・ヘッドbk

アロー・ヘッドの強化版。旧型のアロー・ヘッドを、この機体とミッション05から開発できるウォー・ヘッドへ徐々に乗り換えていこう。合体可能なフォースの開発も忘れずに。

出撃準備



M A P D A T A

ENEMY

A	バイドフォース×2	P145
B	スケイルフォース×2	P145
C	震れ工作機	P139
D	バイドシステムα×2	P138
E	ノーザリー	P134
F	アーヴァンク×3	P138
G	ボルド	P132
H	タブロック	P140
I	震れ POW アーマー	P139

資源

1 ソルモナジウム:320

トシジャー

1 人型兵器の研究データ

バイロント 【搭載機】

なし

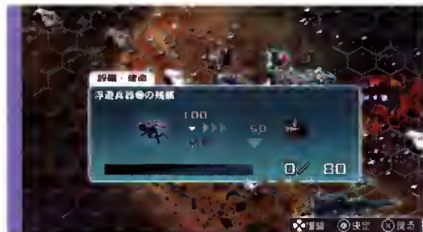
Check Point

●チェックポイント



左上から右下に並び
小惑星を超えずに戦闘

敵の旗艦ボルドは小惑星の隙間を抜けられない。そこでまずは右へ進軍し、マップ中央のソルモナジウム付近で待機。小惑星群を超えてくるバイドシステムαらを攻撃する。その場合、ダメージを与えた敵を逃さないこと。艦船に戻られると、つぎのターンに全回復されてしまうのだ。敵の数が減ってきたら補給や修理で態勢を整え、中央付近まで進軍してきたボルドを攻撃。上部のふたつの砲門を破壊後、中心を破壊するのがベストな攻撃方法だ。



基地建設にはソルモナジウムが必要。部隊に修理/補給機が複数あれば、無理に作る必要はない。



ミッション攻略

06 土星の環

No. 07

太陽系

地球

サイド

これまでと異なり、マップ上部から下へ降りていくミッション。普通に通路を進むより、床にある壊れる壁を抜けていくほうが近道だ。

生物兵器施設入口

ボス攻略

P110

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 17

出撃準備



CHECK UNIT

ストライダー

チャージ武器は画面右方向にしか撃てないため、このマップでは使いにくい。それよりも、バルムンクを装備するストライダーがおすす。専用の補給機を付ければ、毎ターン攻撃可能になる。

M A P D A T A

ENEMY

A	バイドフォース×3	P145
B	バイドシステムα×3	P138
C	腐れPOWアーマー×8	P138
D	タブロック	P140
E	スケイルフォース×2	P145
F	アーヴァンク×2	P138
G	ボルド	P132
H	ビーストフォース	P145
I	アンフィビアン	P138

資源

なし

トビジャー

1 耐熱性パイプ

パイロット
【搭乗機】

数 モミホッス隊(アローヘッドbtk)
FCトリ(スタンダードフォース)

Check Point

●チェックポイント

左側の壁に沿って
下へ下へと進んでいく

通路を形成するバルコニーは各1カ所ずつ壊せる壁がある。このうち、左側にある壁のみを壊して下へ進もう。こうすれば、途中で出会う敵にチャージ武器が使用可能になる。ただし新しい通路に入る際は、敵が待ち構えていてもいいように、四のデコイを必ず先行させること。こちらが下から3段目の通路に到着する頃には、敵の旗艦ボルドを含めて大量の敵が下から2段目に溜まっているはず。壁を壊して道を開け、壁越しに誘導ミサイル系武器で攻撃しよう。2、3機のユニットを通路沿いに進め、前後からはさみ撃ちにしてもいい。なお、すべての施設を解放する必要はないが、友軍のいる上から4番目の施設だけは解放したい。

ミッション攻略

地球サイド

07 生物兵器施設入口



旗艦

INFORMATION

No. **08**

太陽系

地球

サイド

研究開発されていたバイド兵器の屍骸が積み重なっている不気味な空間。ミッドナイト・アイが隠れるのに最適な障害物の物陰が多い。

生物兵器施設跡

ボス攻略

P110

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

資源埋蔵量 なし

攻略ターン数 35

最大配置数 19

出撃準備



CHECK UNIT

プリンシパリティーズ

「耐熱性バイド」の入手により開発可能となる。このミッションで数多く登場する生命系ユニットには、この機体のチャージ武器が効く。ファイア・フォースもあればなおいい。



搭載 B×4

旗艦

MAP DATA

ENEMY

A	ガウバー×4	P140
B	ゾイド×10	P144
C	バルドル	P137
D	インスルー	P136
E	ゴマンダー	P136

資源

なし

トリガー

1	白兵戦強化武装
2	暗電子砲

パイロット【搭乗機】

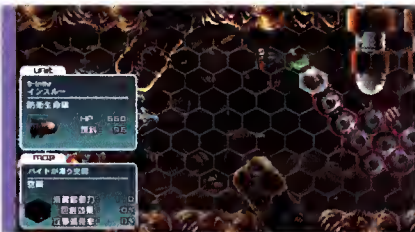
機	ワタナベ隊長 ベナブルス隊
---	------------------

Check Point

●チェックポイント

ボスのゴマンダーよりインスルーが強い

接近戦に強いガウバーは離れて攻撃し、ゾイドは数が多いのでチャージ武器でまとめて倒そう。バルドル内部にもゾイドが潜んでいるため、出てくるまえにバルドルを集中攻撃し、搭載しているゾイドもろとも倒したい。その先に出現するインスルーは頭が弱点だがHP660を誇るタフな敵。チャージ武器やストライダーのバルムンクで一気に撃墜しないと、つぎのターンに複数の胴部から攻撃を受けてしまう。ボスのゴマンダーは目を狙えばOK。



緑色で表示されている場所がインスルーのつぎのターンの移動先。そこに待機していると一撃で撃墜される。

08 生物兵器施設跡

049

No. **09**

太陽系

地球

サイド

ソルモナジウムの埋蔵量をもっとも多く、資源稼ぎに最適。また、点在水塊を破壊すれば、安全に熟練度を稼ぐことも可能だ。

カイパーベルト

ボス攻略

P110

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量

ソルモナジウム・640

敗北条件 ウートガルザ・ロキの破壊、または自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数

35

最大配置数

31

出撃準備



CHECK UNIT

工作機

8ターン目までウートガルザ・ロキを守る戦線を維持するため、工作機で修理や補給を担当し、資源を運搬する際にも役立ってくれる。旗艦も搭載可能な艦船がいだろう。



M A P D A T A

ENEMY

A	スケイルフォース×5	P145
B	アーヴァンク×5	P138
C	タブロック×2	P140
D	ノーザリー	P134
E	バイドフォース×4	P145
F	バイドシステムα×4	P138
G	隠れPOWアーマー×4	P139
H	ボルト×2	P132
I	ゲインズ×2	P141

資源

1	ソルモナジウム・160
2	ソルモナジウム・80
3	ソルモナジウム・320

トレジャー

1	地球からの手紙
2	水中制御システム

パイロット
【搭乗機】

機	ロバーツ隊 FC:ヤマ
---	----------------

Check Point
●チェックポイント



ウートガルザ・ロキの
ソーラービームで敵を一掃

まずはチャージが完了する8ターン目まで、ウートガルザ・ロキを何としても守り抜くこと。敵は氷塊を壊してまで先へ進んでこないの、進入ルートはマップ右上からに絞られる。こちらは、それを塞ぐように陣形を整えて敵を食い止めよう。7ターン目に射線上から味方ユニットをどけて、8ターン目にソーラービームを発射。これで、大半の敵は撃破できる。トレジャーの回収、資源の運搬、氷塊を破壊してその熟練度稼ぎはそのあとでもいい。ただし、旗艦のボルトを含めて一部の敵が射線上から逃れているため、そこへ工作機を単独で先行させるのは危険だ。敵の初期配置の左と下の岩陰それぞれにボルト、ソルモナジウム①付近にアーヴァンク+スケイル・フォースやゲインズが待機している可能性が高い。もし敵を発見したら、氷塊を壁にして遠距離から攻撃を仕掛け、その数を減らしていこう。なお、ウートガルザ・ロキはチャージが完了すれば何度でも発射可能だ。

INFORMATION

No. 10

太陽系

地球

サイド

水があるマップのひとつ。水中や滝は、光学兵器の威力が落ちるが、反面、非常に高い地形効果があり、敵の攻撃を回避しやすい。

衛星トリトン地下

ボス攻略

P110

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 25

最大配置数 15

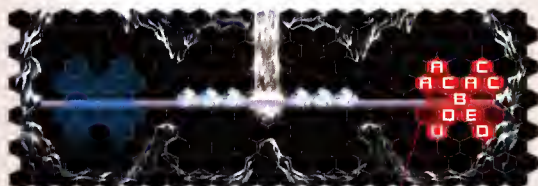
出撃準備



CHECK UNIT

フロッグマン

水に適したユニットがいるのが理想。エーギル級は開発に大量の資源が必要なので、配置スペースもやや大きい。ならば、POWアーマーから開発できるフロッグマンを作ろう。



旗艦

M A P D A T A

ENEMY

A	ビーストフォース×3	P145
B	ガスターネッド	P134
C	アンフィビアン×3	P138
D	レディ×3	P137
E	腐れ POW アーマー	P139

資源

なし

トシジャー

機 機体軽量化率材

パイロット

【搭乗機】

なし



Check Point

●チェックポイント



中央の滝を利用して
敵を迎撃していく

マップ中央に流れる滝は、回避率・攻撃減衰率ともに50%アップ。アンフィビアン+ビースト・フォースが進軍してくるので、滝にユニットを隠して敵を迎え撃とう。一方、水中からは3機のレディが迫る。相手は密集していることが多いので、チャージ武器が使える戦闘機をあらかじめ水中に配置しておく、まとめてダメージを与えられる。ボスのガスターネッドは攻撃手段がひとつしかない。チャージ武器もないので簡単に倒せるはずだ。



水面に浮く氷塊に対しては、プリンシパルティーズ+ファイヤー・フォースの炎系武器の効果が高い。



■10 衛星トリトン地下



051

INFORMATION

No. 11

太陽系

地球

サイド

バイドに奪われた冥王星の基地を奪い返す。氷塊が塞ぐ上、冥王星を通る中央、移動がスムーズな下の3つの進軍ルートが考えられる。

冥王星基地奪回

ボス攻略

勝利条件 冥王星基地グリニルを占領(解放)する

資源埋蔵量

ソルモナジウム:400

敗北条件 占領機能を持つユニットの全機撃墜、または自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 33

出撃準備

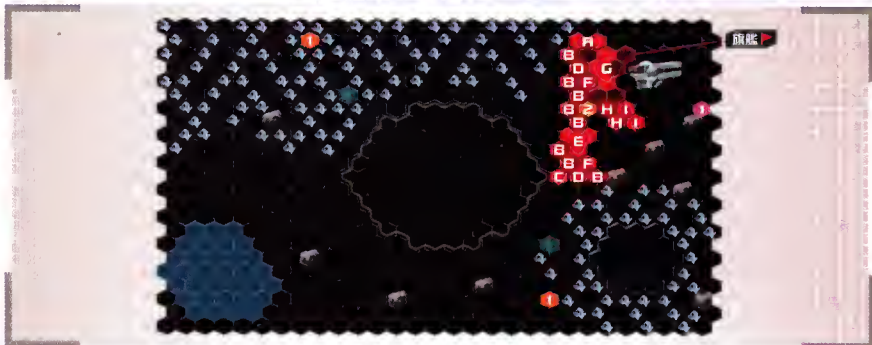


CHECK UNIT

フューチャー・ワールド

フューチャー・ワールドの捕獲弾で氷塊を攻撃すれば、バイドルゲンの獲得が可能。ここで資源を大量に獲得したい。また工作機が複数あると解放、修理、探測にと大活躍できる。

ミッション攻略



M A P D A T A

ENEMY

A	ノーザラー	P134
B	Uロッチングレーザー×8	P143
C	腐れ工作機	P139
D	ゲインズ×2	P141
E	タブロック	P140
F	腐れPOWアーマー×2	P139
G	コンバイラ	P132
H	バイドフォース×2	P145
I	バイドシステムα×2	P138

資源

1	ソルモナジウム:160
2	ソルモナジウム:80

トシジャー

1	軌道戦闘機の設計思想
機	バイド星系の位置データ

パイロット
【搭乗機】

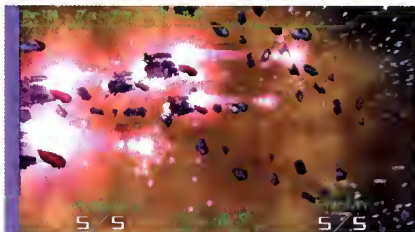
機	ゴルサッチ隊 FC:ハナ
---	-----------------

Check Point
●チェックポイント



3つのルートのうち
選択するなら中央突破

マップ上のルートは大量の氷塊が行く手を阻み、下のルートは障害物が少なく移動は楽だが、位置的にチャージ武器が使いにくい。おすすめは冥王星上を通る中央突破のルート。地形効果により回避率と攻撃減衰率 30%アップの恩恵が受けられ、敵の攻撃をかわしやすい。ただし、消費移動力が大きく、スピード2のユニットは1ヘックスずつしか進めない。



チャージ武器は光学兵器ではなく、粒子兵器に分類される。そのため、攻撃減衰率の影響を受けない。

11 冥王星基地奪回

スタートしたら衛星カロンを目印にして右へ進軍

部隊をマップ右へ進めると、まず衛星カロン左にある施設付近で、ゲインズやUロッチ・リングレーザと遭遇する。ゲインズのチャージ武器は毎ターンチャージが溜まるので、最優先で倒しておきたい。この近辺の敵の索敵距離はたいていが3。ミッドナイト・アイを先行させれば容易に発見できるが、索敵距離7を誇るヘイムダル級を出撃させれば、より楽に索敵ができるだろう。



ミッション09以降に開発できるヘイムダル級。開発には莫大な資源が必要だけに強力だ。

建設候補ポイント付近から進路を上へ変更する

衛星カロン付近の施設付近にいる敵を倒したら、続いて上に進路を変え、冥王星基地周辺のコンバイラやタブロックの撃破を目指そう。敵の旗艦のコンバイラは索敵範囲が広いので、無闇に近づくと周りの敵から先制攻撃を受けてしまう。自軍のユニットの足並みをそろえて少しずつ進軍しよう。敵は氷塊を破壊しないため、マップ上部分に散らばる氷塊を壁にして戦う作戦も有効だ。



コンバイラのチャージ武器は、射線か二又に分かれてダメージが広範囲に及ぶ。威力も強力。

目指すべき目標地点はクリトニル基地の入口

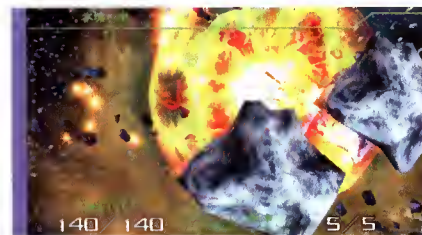
クリトニル基地入口を、人型兵器や工作機などの占領機能を持ったユニットで解放し、占領度を100%にすることがこのミッションのクリア条件。クリトニル基地左下に、口を開けたような場所が見えるが、それが解放すべき基地施設となる。基地の解放には最短でも2ターンは必要なので、あちこちに寄り道しすぎて規定ターン数をオーバーしないように注意すること。



POWアーマーや工作機など、すべての占領機能を持ったユニットが全滅してもミッションは失敗。

敵を全滅させてもクリアせずギリギリまで氷塊を壊す

このミッションは、クリトニル基地を解放するとクリアできることは前述した。敵を全滅してもクリアにならないので、トレジャーの回収や資源の運搬は敵の全滅後でOKだ。また、マップ上部に大量に存在する氷塊は、ユニットの熟練度稼ぎに最適といえる。いままでのミッションであまり戦いに参加できなかったユニットを中心に、氷塊を壊しまくって熟練度を上げていこう。



氷塊はフォースシュート撃て破壊可能。戦闘機から分離して、フォース単独で攻撃にあたろう。

No. 12

異層空間

地球

サイド

バイド本拠地に向けて異層空間に突入。進入できない時空の壁がマップの上下を占めるため、ユニットが移動できる空間が限られる。

26次元の入口

ボス攻略

P110

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 25

最大配置数 23

出撃準備



CHECK UNIT

タイタロス

マップ中央の上下にせまかった空間が激戦地。ここに敵が密集しやすいので、「軌道戦闘機の設計思想」で作れるタイタロスのような、チャージ武器の攻撃範囲が広い戦闘機が便利。

ミッション攻略

難易度

26次元の入口

M A P D A T A

ENEMY

A	ストロバルトボマー×7	P143
B	ゲインズ	P141
C	タブロック×2	P140
D	ボルド	P132
E	腐れPOW アーマー×2	P139

資源

なし

トシジャー

なし

パイロット
【搭乗機】

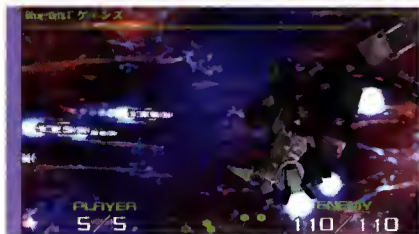
なし

Check Point
●チェックポイント



マップ中央のせまい通路をはさんでの攻防

2ターン目には、ストロバルトボマーらがマップ中央付近まで到達してくるが、こちらは無理に急がず、武器のチャージを完了して陣形を整えてから進軍しよう。盛り上がった時空の壁の陰にミッドナイト・アイを置き、敵を視界にとらえてから攻撃開始。中でも毎ターン、チャージ武器を使ってくるゲインズは、発見したら最優先で撃破すること。索敵範囲内の敵を一掃したら戦力を再編し、タブロックやボルドが待つ右へ進軍して決戦だ。



ゲインズをチャージ武器で攻撃すると、チャージ武器で反撃される。無難に行くなら他の武器で攻撃しよう。

INFORMATION

No. **13**

異層空間

地球

サイド

異層空間での2度目の戦闘。時空の壁が上下からせり出し、ユニットの通る空間がせまくなっている。トレジャーとエーテリウムがある。

ワープ戦の脅威

ボス攻略

P111

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量

エーテリウム:160

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

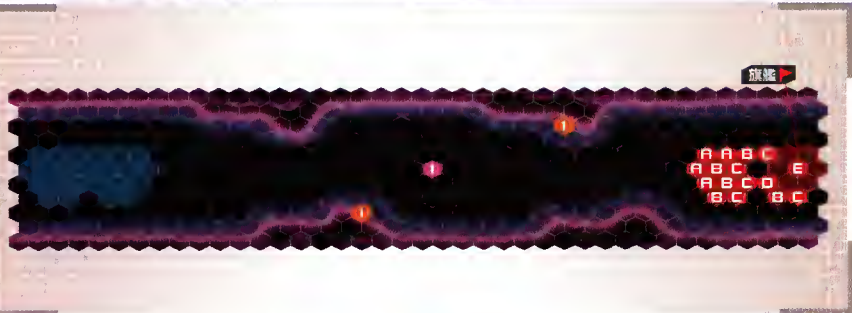
最大配置数 23

CHECK UNIT

ウォー・ヘッド

ユニットが移動可能な空間がせまいために敵が密集しやすい。チャージ武器の射線が縦に広いウォー・ヘッドで一掃しよう。スタンダード・フォースCと合体すれば、通常武器も強力だ。

出撃準備



M A P D A T A

ENEMY

A	Uロッチ・リングレーザー×4	P143
B	スケイル・フォース×5	P145
C	アーヴァンク×5	P138
D	腐れ POW アーマー	P139
E	ファインモーション	P133

資源

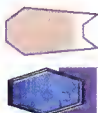
1 エーテリウム 80

トレジャー

1 バイドに関する資料 2

パイロット 【搭乗機】

なし



Check Point

●チェックポイント

初登場の巨大バイド ファインモーション

Uロッチ・リングレーザーやアーヴァンク+スケイル・フォースが、4ターン目にトレジャーのある付近まで進入してくる。トレジャーの手前で迎撃態勢を整えよう。敵は密集していることが多いので、射線が縦に広いチャージ武器が役立つ。ただし、ファインモーションが奥のエーテリウム近辺に待機しているので、敵の撃墜を焦るあまりに前に出過ぎないこと。不用意に突入すると、強力なチャージ武器の餌食となってしまう。



ファインモーションは、ファインアタックとファインレーザーが強力。ユニットを隣接させるのはとくに危険。



ミッション攻略
サイド

第13
ワープ戦の脅威



055

No. **14**

異層空間

地球

サイド

消費移動力の大きい歪曲干渉空間がマップの大半を占める。スピードの違いによって自軍の陣形が崩れやすいため、慎重な進軍が必要。

次元の狭間

ボス攻略

P110

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 エーテルウム:160

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 30

最大配置数 21

出撃準備

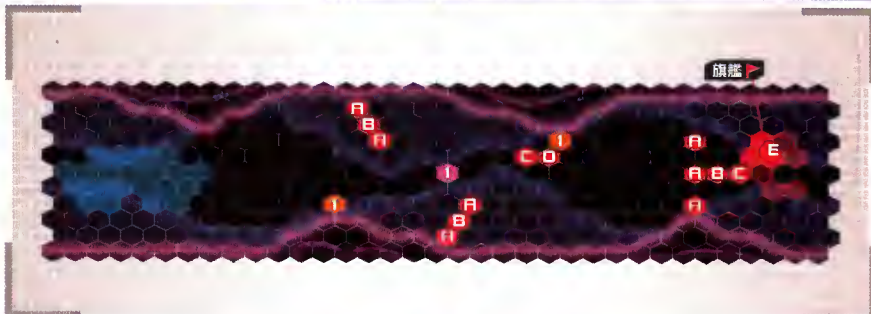


CHECK UNIT

フューチャー・ワールド

歪曲干渉空間の影響を受けにくいスピードのあるユニットの使い勝手がいい。中でもフューチャー・ワールドは、スピード5を誇り、攻撃後に再移動もできるすぐれものだ。

ミッション攻略



M A P D A T A

ENEMY

A	ストロバットボマー×7	P143
B	ゲインズ2階電子砲装備型×3	P141
C	腐れPOWアーマー×2	P139
D	Uロッチ・リングレーザー	P143
E	コンバイラ	P132

資源

1 エーテルウム80

トレジャー

1 エーテルウムの塊

パイロット
【搭乗機】

なし

Check Point
●チェックポイント



途中で待ち構える敵に
不意を突かれないよう注意

マップでも分かるように所々に敵が待ち構えているので、さきを急ぐのは危険。マップの初期配置を確認し、敵が潜む場所にミッドナイト・アイを飛ばしながら各個撃破していこう。危険な敵は、ターンごとにチャージ武器が使えるゲインズ2。素敵は横からではなく上下から行なおう。歪曲干渉空間を移動するときは、2以上のスピードが必要なことも忘れずに。旗艦のコンバイラは、艦首のチャージ武器の溜めをリセットしてから攻撃だ。



トレジャーの周辺は、歪曲干渉空間にはさまれて通路状になっている。陣形が崩れやすいため注意。

14 次元の狭間

INFORMATION

No. 15

異層空間

地球

サイド

これまでと雰囲気が一変。ユニットが触れると押し潰されてしまうデジタルウォールが、マップの上と下を左右に行き来している。

逆流空間A

ボス攻略

P110

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 25

最大配置数 23

出撃準備



CHECK UNIT

グレース・ノート

マップの移動範囲が限られるため、敵の陣形は横長になりやすい。グレース・ノートの射程距離が8と長いチャージ武器ならば、奥にいるユニットまで攻撃が届くはずだ。



M A P D A T A

ENEMY

A	ビーストフォース×6	P145
B	アンフィビアン×5	P138
C	ボルト×2	P132

資源

なし

トシヤー

なし

パイロット
【搭乗機】

なし



Check Point

●チェックポイント

中央に集まっている敵を
チャージ武器でまとめて攻撃

デジタルウォールと時空の壁の間には、1ヘックス分の安全地帯がある。ミッドナイト・アイはここに進入し、敵の様子を探ろう。敵はデジタルウォールの移動範囲には入らないので比較的安全なのだ。そして、まとまっている敵を発見したら、チャージ武器で一掃する。ただし、アンフィビアン+ビースト・フォースは亜空間を移動している可能性が高い。ニーズヘッグ級を出撃させて、亜空間バスターで亜空間の敵を一掃する作戦も考えておこう。



デジタルウォールは上が右、下が左へ1ターンに2ヘックス移動し、マップ端まで行くと戻ってくる。



15 逆流空間A

057

No. 16

異層空間

地球

サイト

所々に時空の壁があり、ユニットの通る空間がせまい。また、中央にはエーテルウムの鉱石と時空の壁がありルートが上下に分かれる。

逆流空間B

ボス攻撃

P110

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量

エーテルウム:160

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 25

最大配置数 21

出撃準備

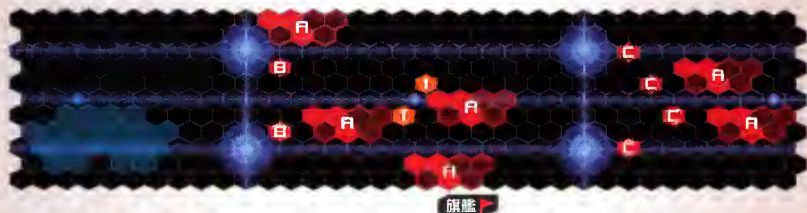


CHECK UNIT

ウォー・ヘッド

せまい空間で戦う場合、射撃範囲の幅が広いチャージ武器を持つ機体で攻撃すれば、敵と横軸をそろえなくても攻撃が当たる。ウォー・ヘッドやフューチャー・ワールドがおすすめだ。

ミッション攻略



M A P D A T A

ENEMY

A	ボルトX6	P132
B	腐れ POW アーマーX2	P139
C	ストロバルトボマーX4	P143

資源

1 エーテルウム 80

トシジャー

なし

パイロット
【搭乗機】

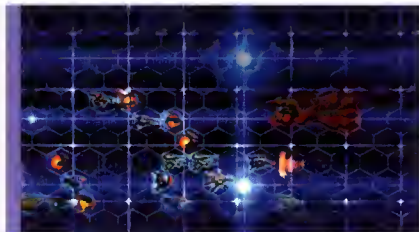
なし

Check Point
●チェックポイント



次から次へと現われるボルトは弱点を集中攻撃で倒す

マップ右に少し進むといきなり2隻のボルトと出会う。まずは初期配置場所から動かす、各機体のチャージが完了してから進軍すること。ボルトを素早く倒すなら、上部の砲門は無視して弱点の中心部だけを狙う。その後も、チャージを溜めてから進軍→ボルトの弱点を集中攻撃……という戦法は同じ。最深部にはストロバルトボマーがいるためボルトに近づきにくい、その場合はデコイを罠にしておびき出そう。旗艦はマップ中央下にいる。



敵のチャージが完了していると、こちらのチャージ武器で攻撃した直後に反撃されることがある。

16 逆流空間B

INFORMATION

No. **17**

異層空間

地球

サイド

左右に動く三角形のデジタルウォールに加え、マップ中央に六角形のタイプも出現。潰されないように通り抜けるタイミングに注意。

逆流空間C

ボス攻略 P111

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源採掘量 エーテルウム:320

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35 最大配置数 23

出撃準備



CHECK UNIT

グレース・ノート

チャージ武器の射程が長ければ、デジタルウォール越しでも攻撃が可能。ゲインズ2のチャージをリセットしてから、グレース・ノートのチャージ武器で攻撃するのが安全で効果的。



M A P D A T A

ENEMY

A	ゲインズ2隔電子砲装填型×4	P141
B	グリッドロック・レッド	P133
C	キャンサー×6	P142
D	グリッドロック・ブルー	P133

資源

1 エーテルウム160

トレジャー

1 電撃誘導リーダー

パイロット 【搭乗機】

なし

Check Point
●チェックポイント



雌雄つかいのバイド
グリッドロックが初登場

中央のデジタルウォールに到達したら、触れない範囲でその上下に待機。ミッドナイト・アイを上下どちらかの壁沿いに先行させ、敵を発見したら先制攻撃を仕掛ける。ゲインズ2はチャージ武器に対してチャージ武器を撃ち返してくるので、敵の溜めをリセットするか、相手の素敵範囲外から攻撃すること。ボスのグリッドロックは四方に砲門を持ち、1ターンに最大5回攻撃が可能。ひとつずつ潰すよりも、中央のコアだけ狙ったほうが効率的だ。



中央のデジタルウォールは時計回りに円を描くように移動。ユニットが押し潰されないようにすること。



サイド
マシンガン
攻略

17
逆流空間C

059

No. 18

異層空間

地球

サイド

螺旋空間

ボス攻略

勝利条件 自軍の旗艦の目標地点への到達

資源埋蔵量 エーテリウム:160

敗北条件 自軍の旗艦が撃破される

攻略ターン数 35

最大配置数 21

出撃準備



CHECK UNIT

ミッドナイト・アイ

これまでのミッションでは、敵にも索敵範囲の広いユニットがいたが、ここに出現する敵の最大索敵範囲は3とせまい。自軍のミッドナイト・アイの索敵能力を心置きなく発揮できる。



M A P D A T A

ENEMY

A	偽れPOWアーマー×4	P139
B	ストロバルトボマー×5	P143
C	スケイル・フォース×5	P145
D	アーヴァンク×5	P138
E	タブロック×2	P140

資源

1 エーテリウム80

ドレジャー

なし

パイロット
【搭乗機】

なし

Check Point
●チェックポイント

重力場の流れに逆らわず
足並みそろえて進軍すればOK

敵軍はタブロック以外は小型の機体ばかりで、強敵はアーヴァンク+スケイル・フォースぐらいだ。重力場にさえ気をつければ、苦労するミッションではない。相手の索敵範囲も最大3。ミッドナイト・アイならば、相手に気がつかれず索敵範囲内に姿をとらえることが可能だ。ミッドナイト・アイを少しずつ進ませ、敵を発見したら各個撃破していけばOK。なお、このミッションでは旗艦が目的地に到着しなければクリアとならない。



スピードが2のユニットは、消費移動力25の重力場(強)のあるヘックスを矢印と逆に進むことはできない。

INFORMATION

No. 19

異層空間

地球

サイド

ワープ空間の出口は、進行ルートがふた手に分かれている。その奥に待ち構えているのは、ドブケラドプスの屍だ。

ワープアウト

ボス攻略

P109

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

資源埋蔵量 エーテリウム:320

攻略ターン数 35

最大配置数 22

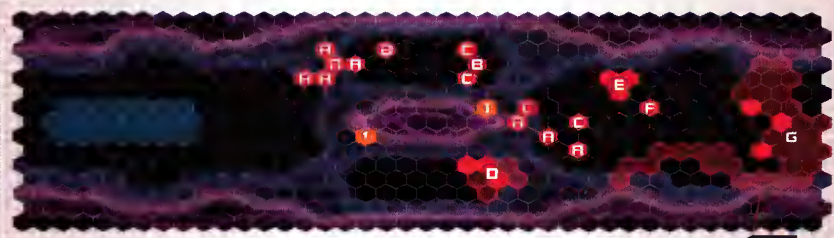
出撃準備



CHECK UNIT

ウォー・ヘッド

ウォー・ヘッドやダイダロスの亜空間航行を使えば、壁をはさんだ上下のルート変更も簡単。チャージ武器の攻撃範囲も広く、密集した敵と戦う際にも役立つくれるだろう。



M A P D A T A

ENEMY

A	ストロバルトボマー×8	P143
B	腐れPOWアーマー×2	P139
C	Uロッチ・リングレーザー×4	P143
D	ボルド	P132
E	タブロック	P140
F	ゲインズ2 電子装甲装備型	P141
G	ドブケラドプスの屍?	P135

資源

1 エーテリウム160

トビジャー

機 鉤爪式コントロールロッド

パイロット

【搭乗機】

なし

Check Point

●チェックポイント

分断されたルートの敵は
残らず倒してから進軍

マップ中央部分が時空の壁によって分断されている。まず上のルートにいる敵を全滅させてから下へ進み、通路を塞くボルドと出口付近の敵を倒す。部隊を分けるよりも、各ルートの敵を全体で倒すほうが無難だ。そうやってタブロックとゲインズ2を撃破し、最深部のドブケラドプスの屍を攻撃。以前よりも尻尾の動きが大きくなり、近づきにくくなったが、攻撃方法や射程はミッション05と同じ。頭と胸を破壊してから弱点の腹部を狙おう。



屍は、ミッション05で初遭遇したドブケラドプスに比べて、HPや攻撃の威力が若干上がっている。



■ 19
ワープアウト



061

No. **20**

バイド本拠地

地球

サイド

干渉空間や岩群が多数。地形効果が高い代わりに、ユニットのスムーズな移動が難しい。また、バイドルゲン鉱石が多数散らばっている。

バイド星系外縁部

ボス攻略

P110

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源隠蔽

バイドルゲン:1600

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 23

出撃準備



CHECK UNIT

ケルペロス

入り組んだ地形のため、射線が一直線のチャージ武器は使いにくい。おすすめはケルペロスで、変則的な射線を打つチャージ武器によって物陰の敵にもダメージを与えられる。

ミッション攻略

難易度

■ 20 バイド星系外縁部

M A P D A T A

ENEMY

A	クローフォース×4	P146
B	Uロッチ・ミサイル×3	P143
C	ゲインズ2階電子砲装備型	P141
D	クロー・クロー×4	P139
E	メルトクラフト	P143
F	コンパイラ	P132
G	ノーザリー	P134
H	腐れPOWアーマー	P139

資源

1 バイドルゲン:160

トレジャー

1 バイドルゲンの塊

パイロット【搭乗機】

機
キートン艦長
ソン様
FCウミ

Check Point

●チェックポイント



マップ中央付近のバイドルゲンを利用する

4~5ターン目に、ゲインズ2やクロー・クロー+クロー・フォースらがトレジャー手前付近に到達する。これらはいずれもチャージ武器を持っているため、自軍を通常空間で待機させるのは危険。資源の鉱石はチャージ武器を通さないため、中央に並ぶ4つの鉱石を壁にして敵を迎撃しよう。ストライダーのバルムンク、ケルペロスやウォー・ヘッドのチャージ武器が有効だ。旗艦のコンパイラは、チャージ武器を破壊してしまえば怖くない。



ミッション後に開発できる工作機2号機は大型化されて資源の運搬量がアップしたが、運用はしにくい。

INFORMATION

No. 21

バイド本拠地

地球

サイド

幻想空間

ボス攻略

P111

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

資源採掘量 なし

攻略ターン数 35

最大配置数 19

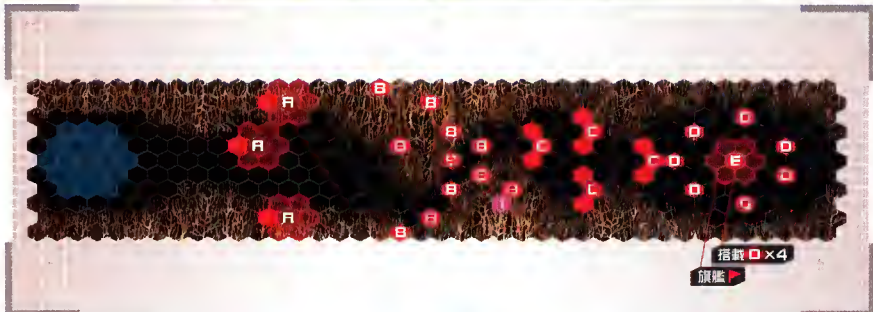
出撃準備



CHECK UNIT

グレース・ノート

チャージ武器を妨げる障害物がない。このようなマップでは、グレース・ノートの機長のチャージ武器が活かせる。上手く射線が合えば、索敵範囲外の見えない敵もまとめて撃てる。



M A P D A T A

ENEMY

A	ムーラ×3	P140
B	ミッド×11	P144
C	ジータ×4	P144
D	ベルメイト肉塊×11	P145
E	ベルメイト本体	P133

資源

なし

トシジャー

1 人型兵器用波動砲

パイロット

【搭乗機】

なし



Check Point

●チェックポイント



陣形を整えて進めば
苦戦することはほぼない

最初に遭遇するムーラは体当たりしかできないので、遠距離から弱点の頭だけを狙えばOK。ミッドやジータも数こそ多いが、遠距離からの攻撃に弱い。ミッドナイト・アイを先行させ、その後ろを戦闘機部隊が付いて行けば、苦労せずに進めるだろう。マップ右端にいるボス戦では、まず正面を守る肉塊を破壊。つぎにベルメイト本体を視界にとらえ、チャージ武器主体で1ターン以内に倒す。搭載する肉塊が出てくるまにに決着をつけたい。



ベルメイトは垂直空間バスターを持つ。ウォーヘッドやダイダロスは垂直空間航行のまま接近しないこと。



サイド

21 幻想空間

063

No. 22

バイド本拠地

地球

サイド

マップ中央の11×11マス分は、ブラックホールの影響を受けて進入は不可能。そのため、進行ルートは上端か下端のふたつに限られる。

暗黒の星の脅威

ボス攻略

P110

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量

なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 25

出撃準備



CHECK UNIT

ダイダロス

ゲインズのチャージ武器で反撃されるのが脅威となるので、相手と縦軸をズラして攻撃できるチャージ武器が便利。亜空間航行ができるダイダロスなら、ブラックホールも苦にしない。



M A P D A T A

ENEMY

A	廣れPOWアーマー×4	P139
B	ゲインズ3白兵戦型×10	P142
C	ゲインズ2電子砲装備型×5	P141
D	ゲインズ×5	P141
E	コンパイラ	P132
F	ノーザリー×2	P134

資源

なし

トレジャー

1 旋回性能向上システム

パイロット
【搭乗機】

機 FC:アナタ

Check Point
●チェックポイント



戦力の集中は戦術の基本
片方のルートに全軍で進撃

敵は部隊をふたつに分け、ブラックホールの上と下のふたつのルートで進軍し、5ターン目にマップの中間地点まで到達する。自軍が戦闘機主体でユニット数が多いならば、こちらも部隊をふたつに分けてもいい。だが、敵が戦力を分散したならば、こちらは逆に戦力を集中するほうが優位に戦える。進行ルートは、トレジャーを回収できる上側がおすすめ。敵のチャージ武器の的として、デコイを先行させるといい。敵の旗艦のコンパイラもマップ上部にいることが多いので、発見したら早めに倒してクリアしよう。

ちなみに、マップ中央にあるブラックホールの影響は、中心に近づくほど高くなり、LV1～LV3まで段階的に回避率、攻撃減衰率、消費移動力が上がっていく。敵からの攻撃に対しては、ダメージの心配は少ない反面、スピードの遅いユニットがブラックホールに近づきすぎると、移動が思うようにできなくなり、戦闘の妨げとなることがある。

INFORMATION

No. **23**

バイド本拠地

地球

サイド

「衛星トリトン地下」以来の水中マップだが、前より地形が複雑で一部水深が深くなっている。湾や水中の地形効果を利用して戦おう。

水棲生命体調査

ボス攻略

P111

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

資源埋蔵量

バイドルゲン:320

攻略ターン数 25

最大配置数 21

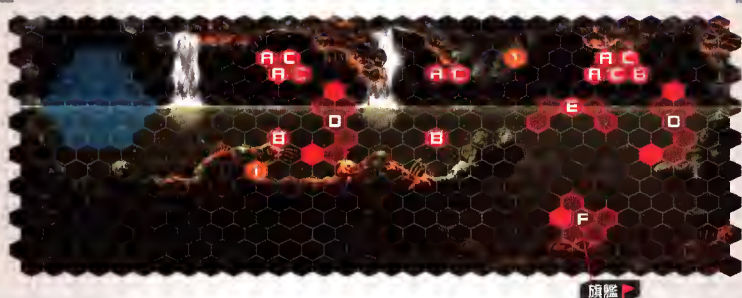
出撃準備



CHECK UNIT

フログマン

ボスのヨークゴーンはマップ右下の水底にいますので、ここは久しぶりにフログマンの出番。消費移動力が高い水中を、自由自在に動き回れる。さらに、エーグル艇もいると心強い。



旗艦

M A P D A T A

ENEMY

A	アイビー・フォース×5	P146
B	腐れ工作機×3	P139
C	マッドフォレスト×5	P139
D	ピラシンス×2	P137
E	ガスターネット	P134
F	ヨークゴーン	P137

資源

1 バイドルゲン160

トレジャー

なし

パイロット
【搭乗機】

なし

Check Point

●チェックポイント



ヨークゴーンよりも
注意すべきはピラシンス

まずは、マッド・フォレスト+アイビー・フォースが亜空間を進んでくる。こちらは湾付近で陣形を整え、亜空間にいる敵がこちらのユニットに接触して姿を現わすのを待って攻撃。その先にいるピラシンスは弱点の頭を倒せば撃破可能だ。チャージ武器やフログマンの対空武器で集中攻撃をかけよう。ボスのガスターネットはミッション10と同じ戦い方で問題はない。最深部の水底に隠れるヨークゴーンは、体当たりに注意し、遠くから攻撃しよう。

作戦失敗

クリアの規定ターン数がこれまでよりも短い25ターン。のんびりしていると時間切れになる恐れがある。

■23 水棲生命体調査

065

No. 24

バイド本拠地

地球

サイド

前ミッションに引き続き水中マップで、それも行軍が難しい縦長のマップだ。壊せる壁がないため、通路に沿って進まなければならない。

水棲生命体調査2

ボス攻略

P109

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 バイドルゲン:240

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 19

出撃準備



CHECK UNIT

POWアーマー

水中は消費する移動力と燃料が大きいため、スピード3以上のユニットをそろえ、燃料・武器補給用のPOWアーマーも2機以上は出撃させたい。デコイも対ボス用の盾として役に立つ。

M A P D A T A

ENEMY

A	レディ×6	P137
B	ビーストフォース×6	P145
C	アンフィビアン×6	P138
D	腐れPOWアーマー×2	P139
E	ヨークゴーン×4	P137
F	ドクゲラドブス水棲種	P135

資源

1 バイドルゲン80

トレジャー

1 バイドに関する資料 3

パイロット 【搭乗機】

なし

Check Point

●チェックポイント

スピードの早いユニットで慎重に慎重を重ねて進軍

出撃準備でも述べたが、このミッションではスピード2以下のユニットは使いにくく、その中には当然、工作機も含まれる。ダメージを受けても回復が難しいため、いつも以上に慎重な進軍が求められる。ミッドナイト・アイを大切に扱おう。



せっかく工作機を出撃させても、他のユニットの進軍についていけず、置いてけぼりになりかねない。

ミッション攻略

難易度

■ 24 水棲生命体調査2

スタート直後に敵との戦闘 不意を突かれないように

初期配置から右へ進むと、いきなり3機のレディが待ち構えている。最初からミッドナイト・アイやストライダーを右寄りに配置し、1ターン目で姿をとらえて先制攻撃をしかける態勢を整えておくとい。ただし、その下にいるアンフィビアン+ビースト・フォースもそのあとすぐに襲ってくる。攻撃を焦るあまり、敵を深追いして自軍の陣形を崩しすぎないことが大切だ。

ヨークゴーンの動きを見極め 頭の部分を集中攻撃で倒す

このミッションに出現するヨークゴーンは全部で4体。いずれも、ただでさえせまい通路をその巨体で塞ぐ形で動き回っている。フロッグマンの魚雷やストライダーのバルムンクで、弱点の頭を集中攻撃しよう。ちなみに、ストライダーの出撃数分の POW アーマーを用意して、常に近くに置くように運用すれば毎ターン、バルムンクが撃てて非常に便利だ。

アンフィビアンが亜空間を通り 味方の旗艦を狙ってくる

最下層のアンフィビアンは、こちらが近づいていくと味方旗艦の近くまで亜空間航行で移動してくる。亜空間バスターを持つニーズヘッグ級を旗艦にするか、あらかじめ守備用ユニットを旗艦の傍に置くなどの対策を取っておくこと。または、旗艦はスタート地点から動かさず、アンフィビアンが最上部に到達するまでに、主力ユニットでボスを撃墜してもかまわない。

デコイを固にしている隙に 攻撃用ユニットを近づける

ボスのドフケラドプス水棲種の倒し方も、これまで戦ってきた同種と同じ。ただし、本体と通路が近いので攻撃を受けやすく、さらに水中でユニットが素早く移動できないため、一気に攻撃の射程まで接近することが困難だ。デコイで敵の攻撃を引き付け、チャージ武器やミサイルで頭と胸を破壊しよう。デコイは多いほどよいので、POW アーマーは複数機出撃させておきたい。



水中は攻撃減衰率が通常より高いため、光学武器よりも実弾武器のほうがダメージを期待できる。



ヨークゴーンは体当たりしか攻撃手段を持たない。緑で表示されたつぎに動く方向に気をを使えばOKだ。



最下層のアンフィビアンが、亜空間を通って旗艦を襲う恐れあり。孤立させないように。



胸部と腹部はあと回し。多少の犠牲を払ってでも、とにかく頭部を破壊することを最優先に動こう。

No. 25

バイド本拠地

地球

サイド

マップ下部のあちこちから、溶岩が吹き上がってくる灼熱地獄。溶岩にユニットが触れると、一撃で撃墜されてしまう。

マグマの星突破

ボス攻略

勝利条件 自軍の旗艦の目標地点への到達

資源埋蔵量

バイドルゲン:400

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 16

出撃準備



CHECK UNIT

トロビカル・エンジェル

「旋回性能向上システム」の入手で開発できる機体。地球軍第一のスピードと再移動能力で、溶岩の範囲外に逃げるのも簡単。敵のチャージ武器の溜めをリセットするのにも役に立つ。



MAP DATA

ENEMY

A	クローフォース×2	P146
B	腐れ工作機×2	P139
C	クロークロー×2	P139
D	ナスルエル×3	P144
E	腐れPOWアーマー	P139
F	ゲインズ2 隔電子砲装置型×3	P141

資源

1	バイドルゲン:320
2	バイドルゲン:80

トリガー

1	人型兵器可変システム
---	------------

パイロット

【搭乗機】

なし

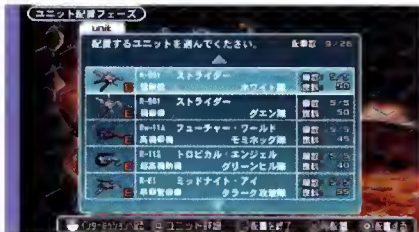
Check Point

●チェックポイント




旗艦は小回りの利く
小さい艦船がベスト

岩壁とマグマにはさまれて通路がせまく、下から溶岩が頻繁に吹き上がる特殊な地形。スピードの遅いユニットや大きすぎるユニットは向かない。旗艦はスピードがある巡航艦か、比較的小型の輸送艦がいいだろう。敵の数が少なく、種類も小型のバイドばかり。目的地手前にいる3機のゲインズ2が強敵なくらいで、それほど注意すべき敵はいない。旗艦の戦力を当てにしなくても勝てる。

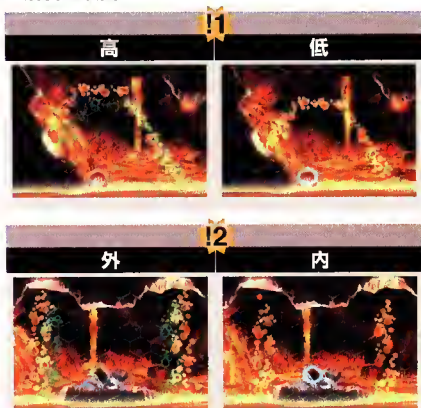


出撃できるユニット数も少ないので、スピードの速い戦闘機や爆撃機主体の構成で攻めたい。

溶岩の噴出のパターンを 読んで中に潜り込む

溶岩は1フェーズ(1/2ターン)ごとに刻々と変化し、一定の間隔で噴出している。その噴出場所が、左ページマップの「」部分だ。噴出まえば溶岩の位置が緑色で表示されるので、すぐにその場所から退避すること。噴出パターンは山なり(11)と縦一直線(12)の2種類。進行方向1・4番目が11、2・3番目が12で、同じパターンの溶岩は同時に噴出する。さらに、11は高さが2段階、12は縦位置が中央を基準に内から外へと変化する。右図はそのパターン、下表は周期を示したもの。進軍の参考にしよう。ちなみに、溶岩のさきは索敵不能。溶岩が消えたら、いきなり目の前に敵が……ということもありうる。

■溶岩の噴出パターン



■溶岩が噴出する周期

ターン	1	2	3	4	5	6	7	8	...
フェーズ	味方	敵	味方	敵	味方	敵	味方	敵	...
噴出場所		11 高 低		12 外 内		11 高 低		12 外 内	...

※以降繰り返す

クロー・クローとナスルエルは どちらも簡単に撃墜可能

自軍初期配置のすぐ下にいるクロー・クロー+クロー・フォースは、チャージ武器をリセットしてしまえば恐れる敵ではない。マップ中央の施設周辺にいるナスルエルは、こちらが近づくと移動しはじめる。とはいえ武器の威力も低く、スピード、武器の射程ともになったの2ヘックス。敵の攻撃範囲内に接近されるまえにチャージ武器で一掃してしまおう。



クロー・クローのチャージ武器は、3ターンで溜めが完了するが、射程が4と短いためそれほど怖くはない。

目的地前に陣取るゲインズ2は デコイを餌にして攻撃

最後に待ち構えるゲインズ2に対しては、まず攻撃用ユニットを上から迫り出す岩陰に隠すか、全軍をやや後退させ、続いて罠のデコイを前線に押し出す。すると、ゲインズ2はデコイをチャージ武器で攻撃してくるはずだ。その後、ゲインズ2のチャージが溜まる一瞬の隙を突き、味方のチャージ武器でまとめてダメージを与えていこう。デコイは一発で撃墜されることはない。



ゲインズ2はこちらを発見すると、味方が射線上にしようとも、構わずチャージ武器で攻撃してくる。

No. 26

バッド本拠地

地球

サイド

物流システムらしき施設内だけあって、内部は機械的な風景。その壁にニュートが張りつき、暴走したドップが動き回っている。

暴走輸送システム

ボス攻略

勝利条件 相手を全滅させる

資源埋蔵量

なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 25

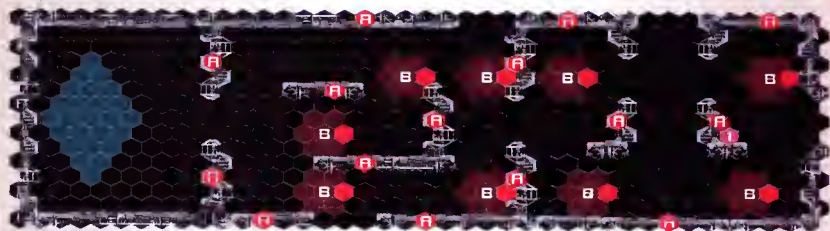
出撃準備



CHECK UNIT

ストライダー

入り組んだ通路と大きなドップのため、チャージ武器を撃つ場所が確保しにくい。それならばストライダーのバラムンクのほうが便利。補給用のPOWアーマーとセットで出撃せよ。



M A P D A T A

ENEMY

A ニュート×15
B ドップ×9

P136
P136

資源

なし

トリガー

1 巡航艦のパワーアップ

パイロット
【搭乗機】

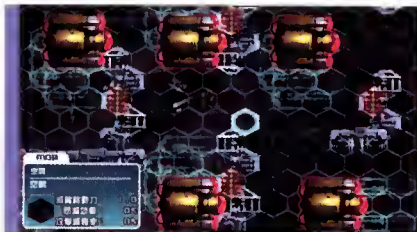
なし

Check Point
●チェックポイント



暴走しているドップに
近づき過ぎると危険

大きく3つに分けられたブロックのうち、右に4機、中央に5機のドップがいる。ドップは、各ブロックを左回りに動き、これに押し潰されるとユニットが一撃で破壊されてしまう。なるべく遠距離から攻撃しよう。ドップの唯一攻撃可能な場所は背面のコア。近くのニュートを破壊したら、コアに集中攻撃をかける。ただし、調子に乗ってドップを破壊しすぎるとクリア条件を満たしてしまう。そのまえにマップ最深部のトレジャーを回収しよう。



このミッションは、索敵不要なのでマップ全体が見渡せる。ミッドナイトアイを出撃させる必要はない。

INFORMATION

No. **27**

バイド本拠地

地球

サイド

岩壁が通路状に並び、入り組んだ地形が目立つ。敵が隠れやすい壁の多いマップで、素敵がより重要なミッションといえる。

岩の回廊の遭遇戦

ボス攻囲

P110

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 バイドルゲン×320

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻囲ターン数 35

最大配置数 24

CHECK UNIT

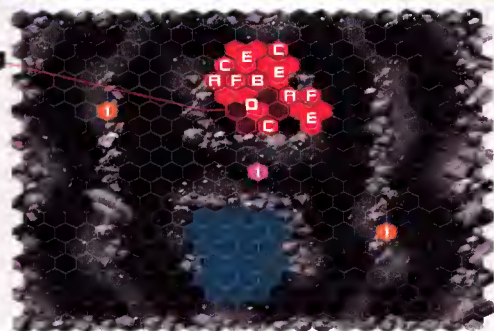
トロピカル・エンジェル

マップ右側に敵がいることが少なく、チャージ武器を使う機会はない。通路がせまくて移動するのむづかしいと苦悶なここは、再移動できるトロピカル・エンジェルが主力となりうる。

出撃準備



旗艦



M A P D A T A

ENEMY

A	アイビーフォース×2	P146
B	震れPOWアーマー	P139
C	Uロッチ・リングレーザー×3	P143
D	ボルト×1	P132
E	タブロック2 改良型×3	P141
F	マッド・フォレスト×2	P139

資源

1 バイドルゲン×160

トシヤー

1 フリミッターキャンセラー

パイロット 【搭乗機】

なし

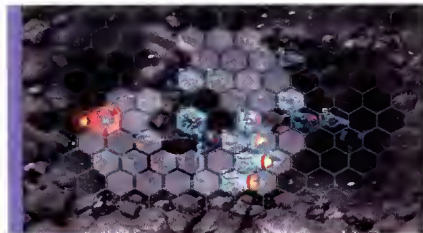
Check Point

●チェックポイント

最初は左下で敵を迎撃し
続いて右上に進軍開始



マッド・フォレスト+アイビー・フォースが垂空間航行で、Uロッチ・リングレーザーが3つの通路を通じて接近してくる。マップ左下で迎撃態勢を整えよう。これらの敵を倒したら全軍で右上へ移動。2機のタブロック2は初期位置付近、ボルトと1機のタブロック2は初期位置右の通路にいる可能性が高い。いずれもチャージ武器が使いにくいので、デコイを罠にしておびき出してから攻撃だ。



武器が誘導ミサイル系や偏向光学兵器ならば、物陰から敵を攻撃することも可能になる。



MISSION

27

ミッション攻略

27

岩の回廊の遭遇戦

071

No. 28

バイド本拠地

地球

サイド

バイドによって侵蝕された都市。マップ下部に腐敗ガス帯がある以外、地形効果を持つ場所はない。物陰を利用して戦おう。

腐敗都市

ボス攻略

P108

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量

なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 19

出撃準備



CHECK UNIT

カロン

「フリミッターキャンセラー」を含む3つのトレジャーによって開発が可能となる、ケルベロスの流れを汲む強力な機体。アンカー・フォース改と合体すれば強力な光学兵器も使える。



M A P D A T A

ENEMY

A	リボー×13	P142
B	ビスタフ×14	P138
C	ボルド×2	P132
D	腐れPOWアーマー×2	P139
E	ゲインズ3白兵戦型	P142
F	ノーザリー×2	P134
G	タブロック2改良型	P141
H	ナスルエル×4	P144

資源

なし

トレジャー

1 バイドの本星の座標データ

パイロット
【搭乗機】

救 マクレラン隊(ウォーヘッド)
FCネムリ(スタンダードフォースC)

Check Point
●チェックポイント



ブロックとブロックの移動時は慎重にユニットを進める

スタート直後に襲ってくるリボーを倒し、最初のブロックの入り口付近に自軍を布陣。視界に入ってくるビスタフを、各戦闘機で順次倒していく。そのあいだ、チャージが溜まった戦闘機をボルドの撃墜用として送り込む。同時にボルドをひきつける砲として、デコイを使うのも有効だ。ここにいるすべての敵を倒したらつぎのブロックへ。

まず、グレース・ノートに代表される射程の長いチャージ武器で、下に並ぶビスタフを一掃。上から襲ってくるゲインズ3は、ストライダーのバルムンクを中心に攻撃する。ゲインズ3はいままでのゲインズと異なり、隣接攻撃しかできないため恐れる敵ではない。あとは、付近に残るタブロック2とビスタフを倒し、陣形を整えて右へ進むだけ。注意すべき敵は、最深部手前のボルドくらいだ。なお、マップ唯一の施設には新たなパイロットとユニットがいる。忘れずに解放すること。

ちなみに、このミッションの敵の旗艦はノーザリー。拍子抜けするくらい簡単に倒せる。

INFORMATION

No. **29**

バイド本拠地

地球

サイド

いよいよバイドの星の上空。地球軍の艦船の残骸が散らばり、通路を形成している。茶色の場所はバイドの死骸で、地形効果が若干高い。

バイドの星上空

ボス攻略

P110

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 バイドルゲン 320

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 27

出撃準備



CHECK UNIT

カロン

カロンのチャージ武器は射撃が縦に曲がっていて、広い空間では使いにくい。しかし、このマップのような入り組んだ地形では逆に有利に働く。物陰から発射しても命中する。



M A P D A T A

ENEMY

A	ノーザリー	P134
B	バイドフォースX3	P145
C	ゲインズ2陽電子砲装備型	P141
D	タブロック3高機動型X2	P141
E	UロッチリングレーザーX2	P143
F	UロッチミサイルX3	P143
G	バイド・システムαX3	P138
H	コンバイラ	P132

資源

1 バイドルゲン160

トレジャー

なし

パイロット【搭乗機】

なし

Check Point

●チェックポイント



中央左下で敵を迎撃してから
コンバイラ目指して進撃開始

大半の敵は、さまざまなルートを通してマップの中央を目指す。こちらは軍を分けずに、中央左下のやや広い空間に布陣。各ルートから現われる敵を各個撃破していこう。ゲインズ2やタブロック3は、中央から現われる可能性が高く、主力はこれに当たる。右と上からもバイド・システムαやUロッチ・ミサイルが現われるので、これらに対処することも忘れずに。敵を掃討したら、あとは初期配置付近のコンバイラを撃破してクリアとなる。



ミッドナイト・アイを前面に出して待てれば、約7~8ターン目に敵が視界に入るだろう。

MISSION 29

●ミッション攻略

29 バイドの星上空

073

No. 30

バイド本拠地

地球

サイド

全ミッション中もっとも広いマップだが、障害物が多くてユニットが行動しにくい。バイドの本拠地だけあり、敵の数も非常に多い。

バイドの星中枢

ボス攻略

P112

勝利条件 バイドの中枢を破壊する

資源埋蔵量

ソルモナジウム：160
エーテリウム：160
バイドルゲン：480

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 40

最大配置数 37

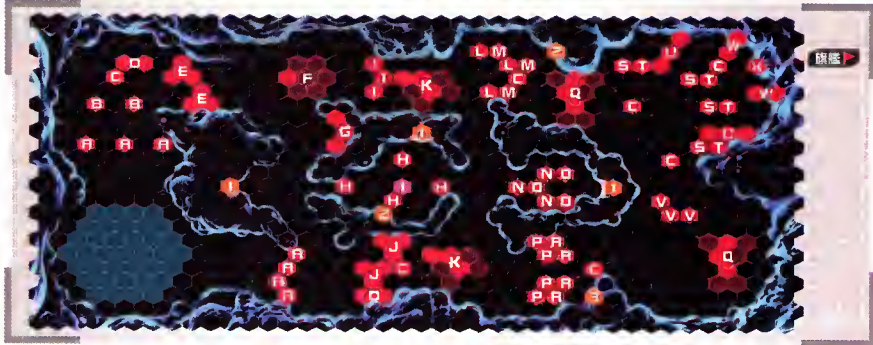
出撃準備



CHECK UNIT

トロピカル・エンジェル

通路がせまくユニットが密集しやすいため、トロピカル・エンジェルの高い機動性と再移動の能力が便利。巨大推進装置が使ってくるチャージ武器の溜めのリセットにも役に立つ。



M A P D A T A

ENEMY

A	リボー×7	P142
B	ストロバト×2	P142
C	腐れPOWアーマー×7	P139
D	ノーザラー×2	P134
E	ガウバー×2	P140
F	ムーラ	P140
G	ジータ	P144
H	腐れ工作機×4	P139
I	ミッド×3	P144
J	タブロック×2	P140
K	ボルト×2	P132
L	クロウフォース×3	P146
M	スクエイルフォース×3	P139
N	クロークロー×3	P145
O	アークアング×3	P138
P	ビーストフォース×4	P145
Q	コンバイラ×2	P132
R	アンフィリアン×4	P138
S	バイドフォース×4	P145
T	バイドシステムα×4	P138
U	巨大推進装置7×2	P134
V	ナスルエル×3	P144
W	艦船の残骸×2	P135
X	漆黒の腫乳	P134

資源

1	2	3
バイドルゲン：160		
エーテリウム：80		
ソルモナジウム：160		

トレジャー

1	2
バイドに関する資料4	
バイドを討った証	

パイロット【搭乗機】

なし

Check Point

●チェックポイント



ルートは大きくふたつ
どちらに進軍するか

スタート直後、自軍の右と上からリボーが襲ってくる。あらかじめ、配置位置の外縁部に戦闘部隊を配置しておくこと。その後は、右か上どちらかに進路を取る。タブブロックがない上ルートがやや簡単。右ルートは敵が強いうえ、最深部へ侵入する際にチャージ武器から狙われやすい。敵の全滅を考えないのであれば、全軍で上ルートへ向かうほうがいいだろう。



全ミッションで唯一、3種類すべての鉱石が同時に存在するマップ。といっても無理に採掘する必要はない。

ミッション攻略

■ 30 バイドの星中枢



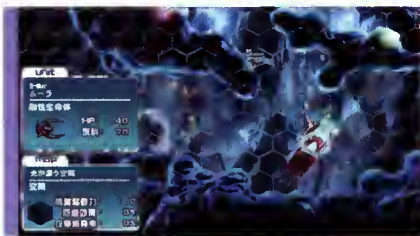
■ 30
バイドの星中核



075

トレジャー回収部隊を 別働隊として派遣する

ガウパーやジータを倒しながら先へ進み、ボルドとコンパイラを撃破して最深部へ向かう。と同時に、マップ中央の小部屋にあるトレジャーの回収も忘れずに実行。トレジャー周辺は腐れ工作機だけしかいないが、右奥の小部屋にアーヴァンク+スケイル・フォースが控えている。それらの攻撃に対処できるように、3、4機程度の戦闘機ユニットを護衛に派遣したい。



通路を上下に移動しているムーラが通行の邪魔になるなら、胴体部分を破壊して胴部を短くしてしまおう。

漆黒の瞳孔に近づくまえに 周囲の敵を撃破する

最深部の広場に近づく、まずバイド・システムα+バイド・フォースが近づいてくる。広場の入口付近で迎撃しよう。不用意に広場に入ると、巨大推進装置と艦船の残骸のチャージ武器の餌食になる。漆黒の瞳孔を安全に攻撃するには、これらを撃墜することが大前提だ。空間の左上が、すべての射線から外れた安全地帯となっている。ここに攻撃ユニットを配置しよう。



漆黒の瞳孔は隣接してしまえば安全に攻撃できる。亜空間航行からウォーヘッドで一氣に近づく手もあり。

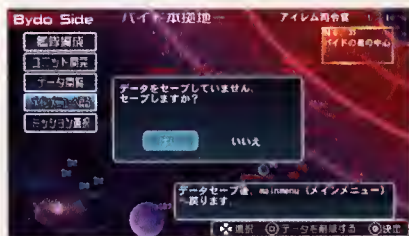
notice!

地球サイドクリア後はバイドサイドでプレイ

謎の生命体「漆黒の瞳孔」を破壊すれば、地球サイドのミッションは終了。このあとは、攻守が逆転。プレイヤーはバイド側に立ち、地球軍を倒しながら地球を目指すことになる。このとき、プレイヤーレベルや資源は、地球サイドの最終データが引き継がれる。地球サイドプレイ時に資源を大量に獲得しておけば、バイドサイドのスタート直後から資源に困らずにすむのだ。とくに、バイド兵器開発に必須のバイドルゲンは重要になる。また、地球サイドクリア後にメインメニューから「ミッション」を選ぶと、プレイするサイドを選ぶようになり、地球サイドのすべてのミッションをやり直すことも可能。たとえば、バイドサイド序盤に手に入らないソルモナジウムが必要になったら、地球サイドに切り替えて資源を増やすといった利用方法もある。



バイド側でプレイすることですべての秘密が明らかに



サイドを切り替えるときは、データのセーブを忘れずに。

BYDO SIDE バイドサイド 攻略



バイド本星から、ひとつの軍団が地球を目指す。なぜ最果ての地の惑星を目指すのか？ それすら分からぬまま……。

バイドサイド基本テクニック集

優秀なユニットがそろっていた地球サイドから一転、バイドサイド序盤はユニットの性能が極端に低下する。また、ひとつひとつのユニットの個性が

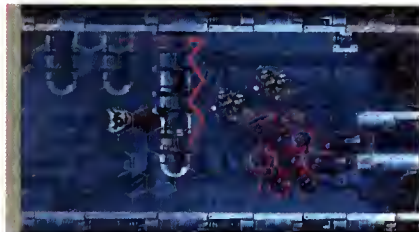
亜空間機能を持ったユニットで索敵

バイドサイドでプレイして戸惑うのは、索敵用のユニットがなく、敵を発見しにくいことだ。そこで亜空間機能を持つユニットの出番となる。亜空間を通じてユニットを先行させ、敵の位置を把握しよう。亜空間を移動中は障害物を通り抜けられ、通常空間よりもスピードが上がるから、かなり先まで進むことが可能だ。ただし、亜空間内で燃料切れを起こすと、撃墜扱いとなるので注意。

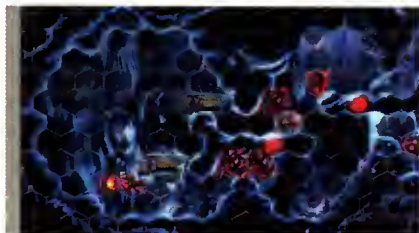
バイドルゲンはミッション1で補充

バイドサイドのユニット開発の主要資源となるバイドルゲンは、以下の5つのミッションで入手が可能だ。埋蔵量だけを見るとミッション39が魅力的に思えるが、クリアする手間を考慮すると、ミッション31をくり返しプレイするのがおすす。旗艦を含めて敵が弱いため、ゲインズら強力なユニットが加われればクリアは簡単。3回くり返せば900以上のバイドルゲンが入手できるのだ。

強く、使い方に慣れるまでは連用に戸惑うだろう。そこで、地球サイドのテクニックと同様、バイドサイドプレイ時の基本テクニックを紹介する。



亜空間航行中は敵と接触すると実体化する。索敵時は、できるだけ敵に触れないマップの端を通ろう。



ゲインズのチャージ武器で敵を減らし、別動隊が亜空間を通じて最深处へ進入すれば勝勢。

■バイドルゲン鉱石のあるミッション

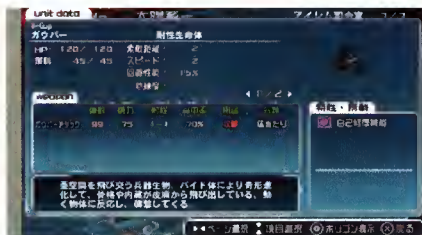
No	ミッション	掲載	攻略ターン数	難易度	バイドルゲン埋蔵量
31	バイドの星の中心	P078	25	★★★	160×2
32	バイドの星上空2	P079	30	★★	80×2
34	回廊は巡る	P082	35	★★★	160×2
36	マグマ地帯2	P084	35	★★★	320×1、80×2
39	蒼緑色星系外縁部	P087	35	★★★	160×10

主力はゲインズやタブロックなどの人型兵器

バイドサイドのユニットは非常に種類が豊富だが、「武器の威力が高い反面、スピードが極端に遅い」とか、「HPは高いが、接近攻撃しかできない」といった、ある部分に特化した極端な能力のユニットが多い。そのため汎用性が低く運用が難しい。その中であって、主力として役立つのが、人型兵器。とくに、ミッション35で入手できるトレジャー「人型波動砲装備タイプ」により開発が可能になるゲインズは、バイドサイドにとって欠かせない戦力といえる。まず、チャージ武器の射程が6ヘックスもあり、敵の攻撃範囲外から攻撃しやすい。さらにチャージが1ターンで完了するため、敵から攻撃を受けない限り、毎ターンチャージ武器が使用可能だ。また、タブロックの誘導機能付き中型ミサイルも重宝する。じつは人型兵器が戦いの鍵を握っているのだ。また、地球サイドでは艦船ユニットの役割は小さかったが、バイドサイドの艦船はバラエティに富み、強力なユニットが多い。バイドサイドをプレイ時には、艦船も積極的に前線に出て戦闘に参加させたい。



マルチタスクは3種類のユニットに擬態できる。バイドならではの特殊なユニット。人型兵器に変身させよう。



体当たりは強力だが、スピードが遅いガウバー。特化したユニットをどう使うかがバイドサイドのポイント。



■おすすめユニット

アンフィビアン

P138



亜空間航行を索敵用として使用。チャージ武器も射線が直線を使いやすい。ビースト・フォースと合体して運用したい。また、自己修復機能により撃墜されにくい。

マッド・フォレスト

P139



ミッション53で登場するため活躍期間は短い。亜空間機能を持ち、索敵用のアンフィビアンの後継機にもってこい。合体できるフォースはアイビー・フォース。

タブロック

P140



射程3～5の中型ミサイルは誘導ミサイルのため、障害物の陰からでも敵を攻撃可能だ。スピードの遅さが弱点だが、後継のタブロック3までは我慢しよう。

ゲインズ

P141



1ターンで充填が完了するチャージ武器が特徴。4～5機出撃させておくと、戦いがかなり有利になる。後に、陽電子砲を装備したゲインズ2へパワーアップできる。

旗艦はなんといってもコンパイラ

コンパイラが開発できるのはミッション37以降。比較的に早くに開発できるが、その優秀な索敵能力を引さげて最後まで役立つ。高いHPも旗艦向きだ。開発には700ものバイドルゲンが必要だがその価値はじゅうぶんにある。コンパイラにチャージの完了したゲインズを乗せて前線に進軍。さきに敵を発見して、遠距離からゲインズのチャージ武器で攻撃するのがバイドサイドの基本戦法だ。



グリッドロックやファインモーションなどの艦船も強力。コンパイラより小さくて、出撃しやすい。



No. 31

バイド本拠地

バイド

サイド

バイドサイド最初のミッション。通路の大半は1ユニット通るのがやっとの細い通路で、地球軍のユニットと正面から戦うことに。

バイドの星の中心

ボス攻略

P108

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源採取量

バイドルゲン: 320

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 25

最大配置数 9

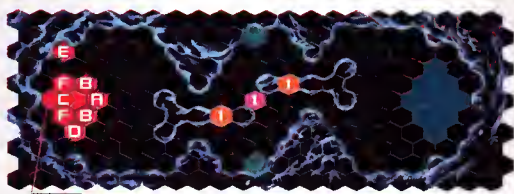
出撃準備



CHECK UNIT

腐れPOWアーマー

索敵範囲の狭いユニットが多いバイドでは、デコイは餌としての役目と同時に、索敵という重要な任務もある。とくにせまい通路では腐れPOWアーマーのデコイが目の役割を果たす。



旗艦

MAP DATA

ENEMY

A	工作機	P129
B	スタンダード フォース×2	P129
C	ヨルムンガンド級	P120
D	ミッドナイトアイ	P128
E	ストライダー	P125
F	アローヘッド×2	P122

資源

1 バイドルゲン: 160

トレジャー

1 制任兵器の残骸

機 復活の証

パイロット 【搭乗機】

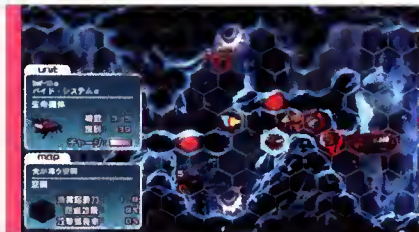
機 Teamデモ
FCキウ

Check Point

●チェックポイント

索敵範囲のせまさは
デコイでカバーする

自軍を下に移動させると、敵のミッドナイト・アイとストライダーが、下の通路を通して出現。ノーザリーのデコイを罠にして、自軍の初期配置位置の広場で迎撃しよう。その後、トレジャー近くの岩陰に隠れ、アローヘッドやスタンダード・フォースを腐れPOWアーマーのデコイで誘い出して倒す。バイド・システムαのチャージ武器は特殊な射線を描くため、味方を巻き込まないようにすること。なお、ヨルムンガンド級のデコイの自爆には要注意。



アローヘッドのチャージ武器を避けるため、マップ中央の岩陰にユニットを待機させる。

INFORMATION

No. **32**

バイド本拠地

バイド

サイド

マップ中央に残骸で囲まれた空間があり、そこにトレジャーが隠されている。バイドの屍骸のヘックスは消費移動力が大きい。

バイドの星上空2

ボス攻略 → P112

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

資源埋蔵量

バイドルゲン:160

攻略ターン数 30

最大配置数 8

出撃準備



CHECK UNIT

ノーザリー

ノーザリー自体というよりはデコイがポイント。図として先行させれば、広い索敵範囲を活かして敵の発見に役立ってくれる。おまけに、万が一撃墜されてもデコイだから実害はない。



M A P D A T A

ENEMY

A	POWアーマー×2	P128
B	ミッドナイト・アイ	P128
C	ニーズヘッグ級	P120
D	ストライダー×2	P125
E	ディフェンシヴ・フォース	P130
F	シューティング・スター	P123

資源

1 バイドルゲン80

トレジャー

1 人型支援兵器

パイロット
【搭乗機】

なし

Check Point

●チェックポイント

マップ中央の空間の
手前で布陣して迎撃

マップ中央を通過してミッドナイト・アイとストライダーが自軍に迫ってくる。先頭にノーザリーのデコイを配し、すぐ後ろにバイド・システムαやバイド・フォースを待機。デコイで敵を引き付けながら、チャージ武器やフォースシュートで撃破しよう。強敵のシューティング・スター+ディフェンシヴ・フォースは、中央の空間の左下、旗艦のニーズヘッグ級はマップ中央左上にいる。これらも他と同様、デコイで引きつけてから倒そう。



中央の空間の手前で待つと、敵が固まって現われる。こちらのチャージ武器の格好の餌食だ。

バイドサイド

■ 32 バイドの星上空2

079

No. **33**

バイド本拠地

バイド

サイド

腐敗都市2

ボス攻略

P112

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量

なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 40

最大配置数 19

出撃準備



CHECK UNIT

タブロック

バイド軍にも、ようやくまともな戦力が加わる。それが「人型支援兵器」のトレジャーによって開発できるタブロック。射程の長い誘導ミサイルは、威力も使い勝手もビカイチだ。



M A P D A T A

ENEMY

A	ミッドナイトアイ×5	P128
B	ディフェンガーフォース×2	P130
C	POWアーマー×5	P128
D	シューティングスター×2	P123
E	スタンダードフォースC×3	P130
F	ウォーヘッド×3	P123
G	ヴァナルガンド級	P119

資源

なし

トレジャー

- 粘性皮膚状組成
- 旗艦大型化

パイロット
【搭乗機】

敵 Team ワタ (アンフィビアン)
FC: ノヒ (ビーストフォース)
機 Capt ツク

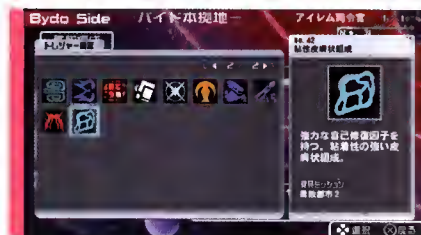
Check Point

●チェックポイント



最初のブロックを突破すれば
あとは旗艦まで一直線

最初に遭遇するミッドナイト・アイ3機を撃破したら、天井沿いに進軍してシューティング・スターに接近。シューティング・スターのチャージ武器は射程が長い、射線は単純な一直線。天井から突き出した壁に隠れば、狙われる心配はない。敵をさきに発見するため、索敵範囲が広いノーザリーのデコイを先行させるといいだろう。そして、シューティング・スター+ディフェンシヴ・フォースを発見しだい、先制して倒すのだ。



トレジャー「粘性皮膚状組成」を手すれば、アンフィビアンとビーストフォースが開発可能になる。



● ミッション攻略

■ 33
魔都都市2

081

亜空間から襲来する ウォー・ヘッドに注意

マップ左奥にいるウォー・ヘッド+スタンダード・フォースCが、亜空間を通過してこちらに進入してくる。自軍の旗艦を孤立させると、奇襲を受けて撃墜される恐れがあるので襲撃を警戒しておこう。なお、マップ中央の基地周辺は、亜空間航行ができないため、ウォー・ヘッドはマップの下半分の通路を通過してくることが多い。進行ルートを読み、主力部隊で待ち伏せて叩こう。



縦に広く部隊を展開しておく、亜空間航行中のウォー・ヘッドを発見しやすくなるだろう。

アンフィビアンと ビースト・フォースを救出

マップ中央にある施設には、アンフィビアンとビースト・フォースに乗って救出を待つパイロット2名がいる。アンフィビアンは、バイドサイドで亜空間航行ができる数少ないユニットのひとつで、ビースト・フォースは、そのアンフィビアンに合体できる唯一のフォース。このさきの大きな戦力となるユニットなので、腐れ工作機で施設を解放して必ず救出しておこう。



2ヘックス以上あるユニットは基地に入れないので、ダメージの回復は腐れ工作機の修理頼みになる。

アンフィビアンを使った 索敵テクニックを実践

シューティング・スターとウォー・ヘッドを倒したら、最深部を目指して進軍を開始。このとき索敵要員として、アンフィビアンを亜空間航行で先行させよう。索敵範囲はせまいものの、亜空間航行中はスピードが大幅に上がり移動距離がアップ。さらに亜空間にいるので、敵に攻撃されることもない。バイドサイドにとって、この亜空間を利用した索敵行為は必須テクニックとなる。



亜空間移動中は燃料に注意。移動時もちろん、待機しているだけでも毎ターン燃料を消費する。

初対戦となる地球サイドの 巡航艦・ヴァナルガンド級

最深部に待ち構えるヴァナルガンド級は、艦首に射程4ヘックスのチャージ武器を装備している、不注意に近づかないこと。また、チャージ武器の後ろに位置する主砲も強力。ただし、主砲は自分より下に位置する敵が攻撃できないという欠点がある。タブロックの誘導ミサイルでチャージ武器をリセットしたら、別部隊が艦底から攻撃を仕掛けるという作戦が有効だろう。



アンフィビアンはチャージ武器は射線が一直線で使いやすい。相手旗艦の艦首と本体を同時攻撃できる。

No. 34

バイド本拠地

バイド

サイド

敵の初期位置は非常に近いが、岩壁に阻まれて相手が見えない。岩群が移動を妨げ、スピードの遅いユニットが先頭だと後ろが詰まる。

回廊は巡る

ボス攻略 → P112

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 バイドルゲン:320

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35 最大配置数 24

出撃準備



CHECK UNIT

タブロック

タブロックの中型ミサイルならば、多少入り組んだ地形でも敵を攻撃できる。ただし、機体が大きすぎてボルドにも収納できないため、ダメージを受けないように注意しよう。

ミッション攻略

バイドサイド

■ 34 回廊は巡る

M A P D A T A

ENEMY

A	ヨルムンガンド級×2	P120
B	ヴァナルガンダ級	P119
C	ディフェンシヴ・フォース×4	P130
D	グレース・ノート×4	P123
E	ミッドナイト・アイ×2	P128
F	アキレウス×2	P127
G	POW アーマー×2	P128

資源

1 バイドルゲン180

ドジジャー

1 水上生命要塞

パイロット

なし

【搭乗機】

Check Point
●チェックポイント



ボルドを壁にして
敵を防ぎ反撃に転じる

敵は中央寄り左右の通路を進軍。右の通路はボルドやノーザリーのデコイなどで塞ぎ、その後ろからタブロックで攻撃しよう。左の通路はチャージ武器で迎撃するといい。そして、向かって来る敵を倒したら自軍を下へ。敵の旗艦周辺にはアキレウス、グレース・ノート+ディフェンシヴ・フォース、POWアーマーが、各1機ずつ残っていることが多い。アンフィビアンの中空間航行で様子を探ろう。



壁役として大に役立つボルドだが、大きな機体が引っかかり、マップ下までは移動できない。

INFORMATION

No. **35**

パイプ本拠地

パイプ

サイド

マップ下部分が水に覆われており、移動するには通常の1.5倍の移動力が必要となる。金属パイプの陰を利用しながら空中を進軍したい。

暴走システム浸水

ボス攻略 → P112

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

敗北条件 自軍の旗艦を撃墜される

資源増量

なし

攻略ターン数 40

最大配置数 17

出撃準備



CHECK UNIT

タブロック

このミッションも頼りになるのはタブロックの中型ミサイル。金属パイプの陰からでも攻撃が可能。機械系兵器なので、水中で撃っても威力が減衰されることもない。



旗艦

M A P D A T A

ENEMY

A	ファイヤ・フォース×5	P131
B	ミッドナイト・アイ×3	P128
C	プリンシパリティーズ×5	P124
D	フログマン×7	P126
E	ストライダー	P125
F	エーグル級	P120

資源

なし

トレジャー

1 人型自動砲装機タイプ

パイロット
【搭乗機】

機 Captトフ
Teamシフ

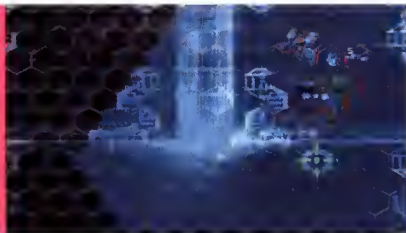
Check P

●チェックポイント

水中のフログマンは
水面近くに誘き出す



敵の主力は空中がプリンシパリティーズ+ファイヤ・フォース、水中がフログマン。前者は生命系ユニットに強い炎系武器を装備するが、索敵範囲は2しかないで、それほど問題はない。ここでやっかいなのは後者。1機編成のユニットのためダメージを与えても攻撃力は変わらない。デコイで接近して視界にとらえ、タブロックの集中攻撃で1機ずつ確実に仕留めていきたい。旗艦のエーグル級は2ヘックス以内に近づいてしまえば安全だ。



亜空間航行が可能なアンフィビアンなら、水中も関係なく素早い作戦行動が可能だ。



Chapter 0

パイプ

●ミッション攻略

35 暴走システム浸水

083

No. **36**

バイド本拠地

バイド サイド

「マグマの星突破」のマップと似た地形。マグマから溶岩が噴き出すのが止まったら、タイミングを見計らって急いで進んでいこう。

マグマ地帯2

ボス攻略 → P113

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 バイドルゲン:720

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35 最大配置数 16

出撃準備



CHECK UNIT

ゲインズ

「波動砲装備タイプ人型」のトレジャース手により開発が可能となるバイド軍期待の新ユニット。1ターンでチャージが溜まるチャージ武器が強力。ぜひ2機以上用意したいところ。

ミッション攻略



MAP DATA

ENEMY

A	ミッドナイトアイ	P128
B	工作機×5	P129
C	アルバトロス×3	P123
D	シューティングスター×3	P123
E	ディフェンシブフォース	P130
F	ヘイムダル級	P118
G	テンタクルフォース	P130
H	ストライダー	P125

資源

1	バイドルゲン:320
2	バイドルゲン:80

トレジャー

1	旗艦再大型化
---	--------

パイロット【搭乗機】

機	Capt.タン
---	---------

Check Point

●チェックポイント



「マグマの星突破」と同様溶岩に押し潰されないように

溶岩の対処法は「マグマの星突破」と同じ(→P068)。ただし、ミッション25よりも最初の溶岩の噴出が1/2ターン早いので、全体のタイミングも1/2ターンずれている点に注意。敵に対しては、初期配置下にいるミッドナイトアイを最優先で撃破したい。これで旗艦のヘイムダル級を除く敵の最大索敵範囲が2となり、先制攻撃をかけることも容易になる。対旗艦戦はチャージ武器や主砲の攻撃を避けるため、艦橋より下から攻撃すること。



ゲインズは、シューティングスター以外から反撃を食らうことなくチャージ武器で攻撃可能だ。

36 マグマ地帯2

INFORMATION

No. 37

バイド本拠地

バイド

サイド

暗黒の星を越えて

ボス攻略 P113

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 25

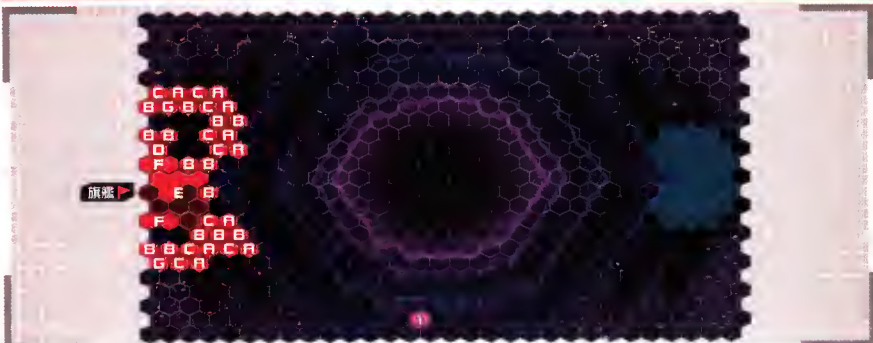
出撃
準備



CHECK UNIT

コンパイラ

索敵範囲がバイド軍にとって非常に貴重。このミッションのような広い宇宙空間では、その特性がいかに発揮される。敵の早期発見は、先行する部隊の戦いを楽にする。



M A P D A T A

ENEMY

A	ディフェンシヴ・フォース×9	P130
B	ネオブレモス×14	P127
C	グレース・ノート×9	P123
D	POWアーマー×11	P128
E	ヘイムダル級	P118
F	ヨルムンガンド級×2	P120
G	ミッドナイト・アイ×2	P128

資源

なし

トレジャー

1 衝撃波発生装置

パイロット
【搭乗機】

Teamチキ
FCトビ

Check Point

●チェックポイント



ブラックホール横を通り抜ける
ルートは下がオススメ

進行ルートはトレジャーが回収できるブラックホール下のルートがオススメ。敵の旗艦も下にいる可能性が高い。まず、コンパイラに3、4機のゲインズを搭載して進軍。マップの下中央部分を目指し、敵を発見できたらコンパイラの各種武器やゲインズのチャージ武器で順次撃墜していく。敵の主力はグレースノートとネオブレモス。前者はチャージ武器の射程が長いので、攻撃まえにチャージをリセットしておくこと。後者は白兵戦兵器しか持たずスピードも遅い。接近されなければ楽勝だ。

そして、索敵範囲内の敵を掃討したら少しずつ軍を進めていく。しばらく行くと敵旗艦が見えるはずなので、艦橋のチャージ武器から破壊しよう。

なお、このミッションでトレジャー「衝撃波発生装置」を入手すると、ベルメイト本体とベルメイト肉塊が開発できる。ベルメイト本体はバイドサイドで唯一、亜空間バスターを持っている。亜空間移動中の敵ユニットに対して有効な武器となるのだ。



MISSION
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

バイドサイド
ミッション攻略

星 37
暗黒の星を越えて

085

No. 38

バイド本拠地

バイド サイド

幻想空間2

ボス攻略 P112

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量

なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 19

出撃準備

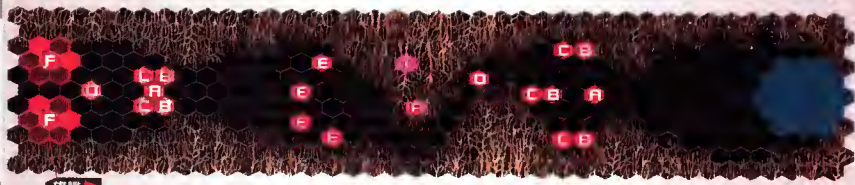


CHECK UNIT

コンバイラ

ささぎる物のないマップではコンバイラの広い索敵範囲が活きる。最前線のコンバイラが敵を発見し、ゲインズが射程の長いチャージ武器で仕留める、という黄金パターンで勝てる。

ミッション攻略



旗艦

M A P D A T A

ENEMY

A	ミッドナイトアイ×3	P128
B	ファイアフォース×5	P131
C	プリンシパリティーズ×5	P124
D	POWアーマー×2	P128
E	フューチャーワールド×4	P126
F	ヴァナルガンド級×2	P119

資源

なし

トリガー

1 機体装甲

パイロット
【搭乗機】

Teamエウ
FCトハ

Check Point ●チェックポイント

コンバイラを先頭に
左へ進軍していくだけ

まず、近づいてくるミッドナイト・アイを倒し、複数のゲインズを搭載したコンバイラを先頭に進んでいこう。敵の戦闘機のチャージ武器の射程は、いずれもゲインズより短い。たとえチャージが溜まっても、射程外からの攻撃には反撃ができないのだ。また、ゲインズで攻撃しきれない相手は、コンバイラの各種武器でチャージをリセットすればOK。最深部のヴァナルガンド級も索敵範囲は4。コンバイラならば、さきに敵を発見できる。



注意すべきユニットはプリンシパリティーズ。炎系武器は生命系ユニットにとって天敵といえる。

バイドサイド

38 幻想空間2

INFORMATION

No. **39**

バイド本拠地

バイド

サイド

薔薇色星系外縁部

ボス攻略 → P113

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

資源埋蔵量 バイドルゲン:1600

攻略ターン数 35

最大配置数 23

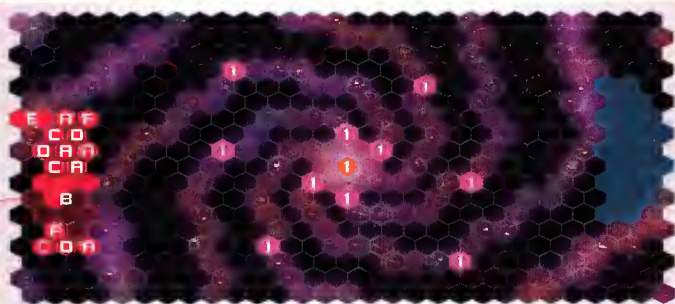
出撃準備



CHECK UNIT

コンパイラ

コンパイラとゲインズによる連携作戦がここでも有効。また、バイドルゲン鉱石の陰に隠れた敵対策として、タブロックも欲しい。運搬/修理用として腐れ工機も出撃させよう。



M A P D A T A

ENEMY

A	ストライダー×5	P125
B	デュール級	P118
C	POWアーマー×3	P128
D	ヘラクレス×3	P127
E	ヨルムンガンド級	P120
F	ミッドナイトアイ×2	P128

資源

1 バイドルゲン:160

トレジャー

1 兵器運搬艦

パイロット【搭乗機】

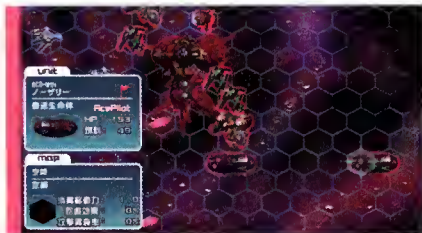
Capt. ハバ
Teamニカ
FCコチ

Check Point

●チェックポイント

主戦場はトレジャー周辺
コンパイラを最前線に出す

自軍はトレジャーの手前付近で待機。左からミッドナイト・アイ、続いてストライダーが出現するので、コンパイラとゲインズで撃破していく。ゲインズがダメージを受けたら、すみやかにコンパイラに搭載してHPを回復させること。ヘラクレスはチャージ武器の射程が短いので、接近されるまゝに倒してしまえばOK。その後は、敵の旗艦デュール級がいるマップ左下を目指して進行。発見したらチャージ武器をリセットし、弱点部分を集中攻撃だ。



コンパイラは前線へ。安全を考えれば、旗艦をノーザリーにし、初期位置で待機させるのがベスト。

Chapter 10

バイドル

薔薇色星系外縁部

No. 40

異層空間

バイド

サイド

マップ中央に時空の壁が広がり、進行ルートがふたつに分かれる。またルートの出入口に、消費移動力の高い歪曲干渉空間がある。

帰路：ワープ空間

ボス攻略

P113

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源採掘量

エーテルウム:640

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 20

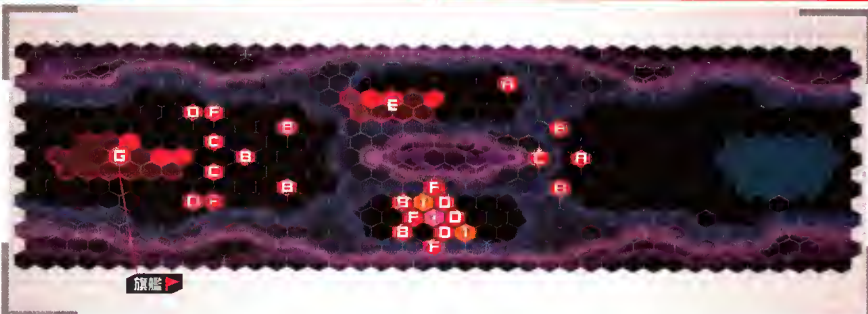
出撃準備



CHECK UNIT

コンバイラ

ワープ空間内のコンバイラは通常と形が変わるが性能自体は同じ。すぐれた索敵能力と搭載機能は、ここでも最前線の動く要塞として大いに役立つ。ゲインズとの黄金コンビで攻めよう。



旗艦

M A P D A T A

ENEMY

A	ミッドナイト・アイ×2	P128
B	フューチャーワールド×7	P126
C	POWアーマー×3	P128
D	シューティング・スター×5	P123
E	ヴァナルガンド級	P119
F	ディフェンシヴ・フォース×5	P130
G	ヘムダル級	P118

資源

1 エーテルウム:320

トレジャー

1 携帯型隔電子砲

パイロット

【搭乗機】

なし

Check Point

●チェックポイント

シューティング・スターが守る
トレジャーを回収する



最初に攻めてくるミッドナイト・アイを撃破してからマップ左へ。トレジャー周辺のシューティング・スターを、コンバイラの各種武器で遠距離から攻撃。チャージ武器をリセットしてから、ゲインズで破壊していこう。敵の旗艦は左下に移動していることが多く、自軍が近づくまでに攻撃を受けやすい。トレジャー回収後は、小回りの利く小型ユニット数機を下、大型ユニットを含めた他のユニットは上に分かれ、デコイを先頭に接近していこう。



このミッションで「携帯型隔電子砲」を入手すると、ゲインズからゲインズ2に強化できる。

ミッション攻略

■ 40 帰路：ワープ空間

INFORMATION

No. 41

異層空間

バイド

サイド

螺旋空間2

ホス攻略

勝利条件

自軍の旗艦の目標地点への到達

資源埋蔵量

エーテリウム:160

敗北条件

自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 20

最大配置数 16

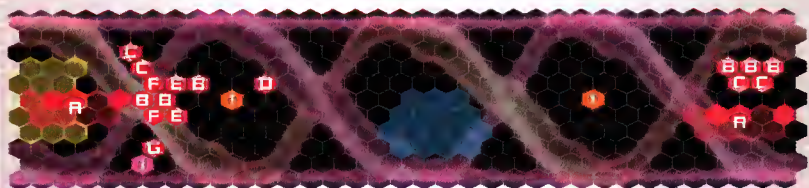
出撃準備



CHECK UNIT

タブロック

ゲインズ2のチャージ武器では画面右にいる敵を攻撃できないので、タブロックの中型ミサイルで対処。デコイを固に使える腐れPOWアーマーも複数機用意しておくとお便利だ。



M A P D A T A

ENEMY

A	ヴァナルガンド級×2	P119
B	POWアーマー×6	P128
C	ストライダー×4	P125
D	ミッドナイトアイ	P128
E	ディフェンシヴフォース×2	P130
F	シューティングスター×2	P123
G	アキレウス	P127

資源

1	エーテリウム: 80
---	------------

トレジャー

1	汎用制圧兵器
---	--------

パイロット
【搭乗機】

機	Teamエリ
	FC:ラニ

Check Point
●チェックポイント



左右から敵が迫るが
右は無視して目的地へ

左右の端に敵がいて、味方が挟撃される形でスタートする特殊なミッション。最初にマップ左からミッドナイト・アイが近づき、続いてマップ右にいる敵が迫ってくる。本来ならば、ここで右の敵を全滅させたいが、クリアまでに20ターンしか猶予がないため、まともに相手にしていると間に合わない可能性が高い。マップ右の敵のうちバルムンクがやっかいなストライダーを撃墜したら、残りの敵は無視して、全軍で左へ進んだほうがいい。POWアーマーの攻撃力は低く、ヴァナルガンド級はスピードが遅いため早々追いつかれることはない。念のために、腐れPOWアーマーのデコイで敵を引き付けければ時間稼ぎになってくれる。そして、先頭はゲインズ2、しんがりはタブロックが担当。左からの敵の襲撃をゲインズ2のチャージ武器を主体に迎撃しながら目的地へ。ここでは旗艦が敵の攻撃にさらされやすいので、HPの高いコンパイラが安全だ。なおクリアを急ぐあまり、「汎用制圧兵器」が入ったトレジャーを取り忘れないこと。

MISSION
41

バイドサイド
●ミッドナイト・アイ攻略

41 螺旋空間2

089

No. 42

異層空間

バイド

サイト

デジタルウォールは上から1番目と3番目が左、2番目と4番目が右へ移動し、マップ端まで到達すると進行方向が逆になって戻る。

逆流空間D

ボス攻略 →

P108

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源隠蔽

エーテリウム:320

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 23

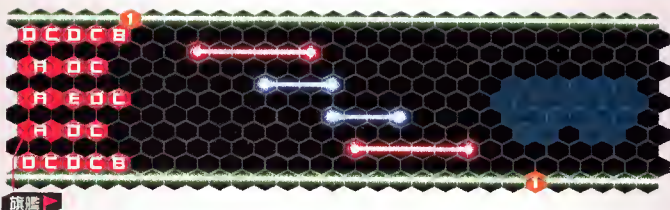
出撃準備



CHECK UNIT

ゲインズ2局電子拘装備型

敵が一直線に並ぶこのミッションでは、ゲインズ2のチャージ武器が大活躍。旗艦のコンパイラ、4〜5機のゲインズ2、1〜2機の腐れPOWアーマーがあれば十分に勝てる。



旗艦

M A P D A T A

ENEMY

A	ヨルムンガント機×3	P120
B	ミッドナイトアイ×2	P128
C	テタクルフォース×7	P130
D	アルバトロス×7	P123
E	POW アーマー	P128

資源

1 エーテリウム:160

トリガー

なし

パイロット 【搭乗機】

なし

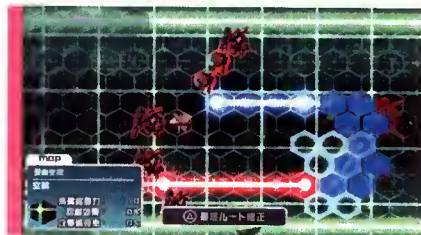
Check Point

●チェックポイント

デジタルウォールで仕切られた各段の敵が右へと進軍



1 段目にいるユニットは1 段目のみというように、敵は配置された段から別の段へは移動しないで、横一列に並んで進軍してくる。敵のチャージ武器は射程が短く、ゲインズ2 ならば反撃を受けずに攻撃が可能だ。あとは、敵をさきに見つけるために旗艦をコンパイラにする。デジタルウォールで押し潰されるかもしれないが心配無用。マップ右端に移動し、デジタルウォールが進行方向を変えた一瞬にできる空間に潜り込めば通れるのだ。



6 ターン目にいちばん下のデジタルウォールが方向を変えた瞬間、コンパイラを下へと移動。

INFORMATION

No. 43

異層空間

バイド

サイド

逆流空間E

攻略

P108

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

資源埋蔵量

エーテルウム:320

攻略ターン数

35

最大配置数

23

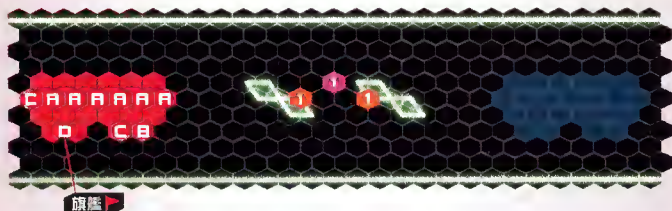
出撃
準備



CHECK UNIT

ゲインズ2周電子砲装備型

敵のダイダロスのチャージ武器は上下のポッドの前面にないければほぼ安全。一直線の射線を描くゲインズ2のチャージ武器ならば、反撃を恐れずに本体を直接狙えるため重要する。



M A P D A T A

ENEMY

A	ダイダロス×6	P126
B	ミッドナイト・アイ	P125
C	工作機×2	P129
D	ヨルムンガンド級	P120

資源

T エーテルウム160

トリジャー

T ワープ空間母艦

パイロット
【搭乗機】

なし

Check Point

●チェックポイント

せまい通路の出口に網を張り
ダイダロスを待ち構える

敵の主力のダイダロスが亜空間航行で進軍してくる。こちらは、時空の壁で通路がせまくなったところの手前で待機し、敵が接近するのを待とう。そして、自軍ユニットに隣接しながら、通常空間に現われたところを攻撃すればOKだ。ダイダロスは3ヘックスと大きなユニットだけに、こちらが縦に広がって布陣していれば、後ろに回りこまれる心配はない。なお、旗艦のヨルムンガンド級はデコイを発生させている場合がある。



コンパイラを前面に配置しておくと、通常空間に戻ったダイダロスを発見しやすくなるのだ。

43

逆流空間E

091

No. 44

異層空間

バイド

サイド

マップ中央に、3つ連なった2組のデジタルウォールがある。これらは、1フェーズ(1/2ターン)ごとに左回りに回転し続ける。

逆流空間F

ボス攻略

P113

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量

エーテリウム:320

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数

35

最大配置数

23

出撃準備



CHECK UNIT

グリッドロック

回転するデジタルウォールの中心の空間はせまく、コンバイラでは進入不可能。新たにグリッドロックを開発したい。能力はレッドがHP、ブルーが燃料がやや高いという違いがある。

ミッション攻略

旗艦



MAP DATA

ENEMY

A	トロピカル・エンジェル×4	P126
B	ミッドナイト・アイ	P128
C	スタンダード・フォース×3	P129
D	ガラム級	P120
E	アロー・ヘッド bk ×3	P122

資源

1 エーテリウム 320

トシジャー

なし

パイロット 【搭乗機】

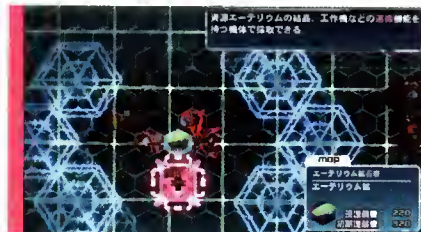
なし

Check Point

●チェックポイント

タイミングを見計らい デジタルウォールの内側へ進入

回転するデジタルウォールの外側で待っているとき、ミッドナイト・アイとトロピカル・エンジェルが攻めてくる。これをゲインズ2で迎撃したら、タイミングを見計らってデジタルウォールの内側へ。このとき、亜空間航行で中央のエーテリウム鉱石までユニットを進めるといい。鉱石の周辺にアロー・ヘッドbk+スタンダード・フォースがいるはずで、これに先制攻撃を仕掛けて1機ずつ仕留め、最深部のガラム級を撃沈すればクリアだ。



中央の鉱石はエーテリウムの埋蔵量が多い。グリッドロックの開発で消費した分を補充しておこう。

INFORMATION

No. **45**

異層空間

バイド

サイド

次元の狭間2

ボス攻略

勝利条件

自軍の旗艦の目標地点への到達

資源採集量

エーテリウム:320

敗北条件

自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数

35

最大配置数

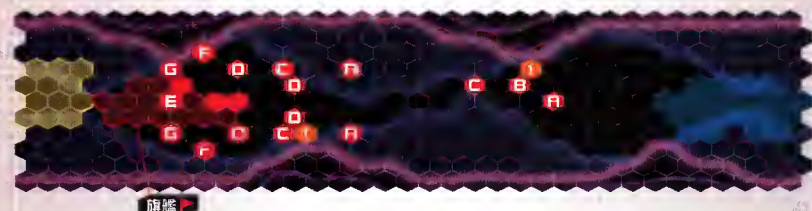
21

出撃準備

CHECK UNIT

コンバイラ

敵の大半は、こちらが視界に入らなければ動かない。つまり、相手の索敵範囲外から攻撃できればかなり有利ということ。コンバイラを先頭にすれば先制攻撃のチャンスが増える。



旗艦

M A P D A T A

ENEMY

A	ミッドナイト・アイ×3	P128
B	工作機	P129
C	ネオプロトメス×3	P127
D	アキレス×4	P127
E	テュール級	P118
F	ヘラクレス×2	P127
G	POW アーマー×2	P128

資源

1 エーテリウム:160

トリガー

なし

パイロット

【搭乗機】

なし

Check Point

●チェックポイント

射程の長いテュール級の
チャージ武器に要注意

スタート直後にミッドナイト・アイが現われて驚かされるが、他の敵は基本的にその場で待機している。コンバイラを先頭に進軍し、発見した敵をゲインズ2で随時撃墜していこう。目的地手前のテュール級は、艦首のチャージ武器の射程が7ヘックスと長い。まずは、コンバイラやタブロック2などでチャージをリセット。その後、ゲインズ2のチャージ武器で集中攻撃を仕掛けよう。旗艦周囲のヘラクレスのチャージ武器もリセットしておきたい。



敵の大型兵器は、ヘラクレスのチャージ武器以外、接近戦用の武器しか持たないの怖くない。

バイドサイド

■45 次元の狭間2

093

No. 46

異層空間

バイド

サイド

マップが複数の小部屋に区切られ、その間を一定方向へ力が加わる重力場(強)が流れる。これを逆らって進むにはスピードが3以上必要だ。

帰路：跳躍の果て

ボス攻略 → P113

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 エーテリウム 640

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35 最大配置数 21

出撃準備



CHECK UNIT

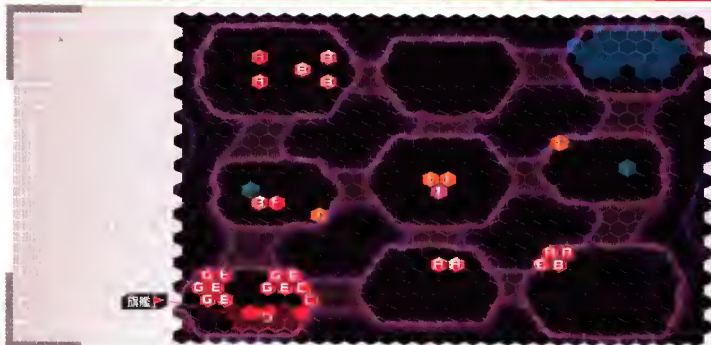
アンフィビアン

重力場が通常ユニットの移動を妨げる。異空間航行ができるアンフィビアンがいると、長距離の偵察に使えて便利だ。敵の旗艦攻撃用として、タフロック2と割れ工作機も欲しい。

ミッション攻略

バイド

46 帰路：跳躍の果て



M A P D A T A

ENEMY

A	POWアーマー×6	P128
B	ストライダー×6	P125
C	ミッドナイトアイ×2	P128
D	ガラム級	P120
E	アンカー フォース×5	P131
F	工作機	P129
G	ケルベロス×5	P124

資源

1 エーテリウム 180

トリガー

1 爪状機体開発

2 ワープ空間の出口

パイロット【搭乗機】

なし

Check Point

●チェックポイント



特殊な地形での戦い
出撃ユニットの選択は慎重に

細かく区切られた小部屋、せまい通路、消費移動力の大きい重力場に対応するために、アンフィビアンのような小型で移動力のあるユニットの起用が最適だ。また、敵を左に置いて戦うケースが少ないので、ゲインズ2の活躍できる場面も限られる。これまで、大半のミッションはコンパイラとゲインズ2で問題なかったが、このミッションは根本から出撃ユニットを再編成したほうがいだろう。



コンパイラやグリッドロックは、大きくて最初の部屋から出られない。旗艦はボルドカノーザリーに。

余計な部屋は回らずに旗艦を目指して一直線

このミッションにおいては、マップも広いためすべての部屋を回って敵を全滅させる必要はない。中央のトレジャーの入手と敵旗艦の撃墜だけを狙おう。初期配置位置の部屋から下へ行くには、重力場の流れに逆らわなければならず大変。まず全軍で中央上の部屋へ進み、左上の部屋にいるストライダーや、こちらに向かって移動してくるミッドナイトアイなどを各個撃破していこう。



スピード2のユニットが重力場の流れに沿って部屋に入った場合、元の部屋に戻ることはできない。

途中でトレジャー回収用のユニットを部隊から分ける

トレジャーはマップ中央の部屋にある。自軍の部隊が中央の上の道に到着したら、亜空間航行ができるユニットを派遣しよう。亜空間にいるのであれば、重力場の流れに関係なく移動できるのだ。そのあいだ、残りのユニットは左中央の部屋に布陣して旗艦攻撃の準備を整える。万が一の修理・補給用として、中央左側の部屋に基地を設置しておくと便利だ。



中央や右のエーテリウムは無視。もし不足しているならば「逆流空間D～F」を再度プレイしたほうがお得だ。

ガラム級はタブロック2のミサイルで弱点を攻撃

まず、中央左の部屋にタブロック 2、腐れ工作機、アンフィビアン+ビースト・フォースを集結させる。次に、左下の部屋へ亜空間からアンフィビアン+ビースト・フォースを飛ばし、敵の旗艦の位置を確認。敵に隣接されて見つかってしまわないために、アンフィビアンかビースト・フォースのどちらかを時空の壁内で待機させること。そして、タブロック 2 を下の通路に配置して、中型ミサイルで旗艦の弱点のみを攻撃する。自軍の2～4ヘックスの攻撃は迎撃されるので、中型ミサイルの最大射程 5 ギリギリの距離に位置するのがベスト。これならば敵の迎撃によって攻撃の威力を減らされることはない。もしダメージを受けたら腐れ工作機で修理し、撃墜されそうになったら一旦敵の射程外に退避。それと同時に、亜空間航行中のアンフィビアンを旗艦の下に潜り込ませ、通常空間に復帰させてから攻撃に参加させる。タブロック 2 が複数機あれば、旗艦発見から3～4ターンで倒せるだろう。



旗艦がいる部屋に通じる道を塞ぐ POWアーマーはデコイ。隣接したつぎのターンで自爆するので注意。



ガラム級が下の敵を攻撃する手段は、威力の弱い追尾ビームIIのみ。一撃で撃墜されることはない。

INFORMATION

No. 47

太陽系

バイド

サイド

地球サイドの「冥王星基地奪回」とほぼ同じマップ構成。マップ中央に冥王星、右下に衛星カロンが見え、左上が氷塊地帯になっている。

太陽系外縁部

ボス攻略 → P113

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源獲得量 ソルモナジウム:400

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35 最大配置数 33

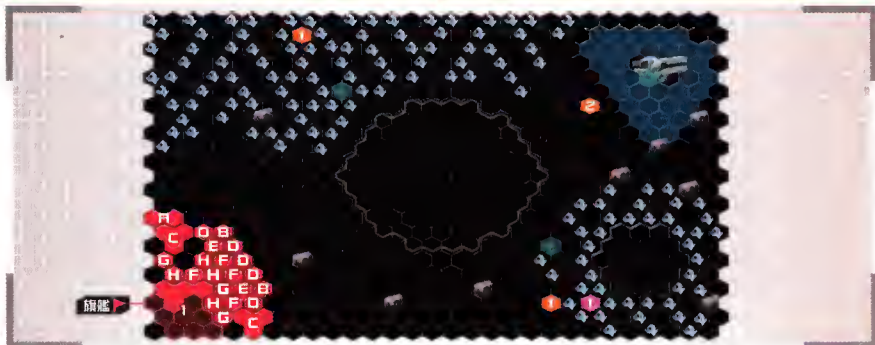
出撃準備



CHECK UNIT

コンパイラ

広いマップだけに索敵範囲の広いコンパイラは欲しい。最大配置数が多く、もう1機程度なら艦船ユニットを出撃させられる。グリッドロックがフライングモーションで戦力アップだ。



M A P D A T A

ENEMY

A	ヨルムンガンド級	P120
B	ミッドナイトアイ×2	P123
C	ヒュロス×2	P127
D	フューチャーワールド×5	P126
E	ヘラクレス×2	P127
F	スタンダードフォース×4	P129
G	POWアーマー×3	P128
H	アローヘッドbkk×4	P122
I	ヨトゥンヘイム級	P119

資源

1	ソルモナジウム:160
2	ソルモナジウム:80

トシジャー

1 原住生物

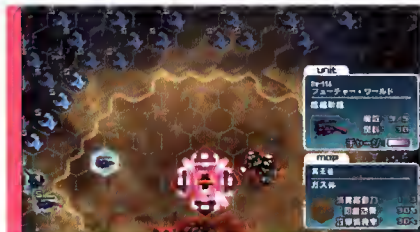
パイロット
【搭乗機】

機 Teamタカ
FCジュ

Check Point
●チェックポイント

攻めるルートはやはり3つ
冥王星の右縁がオススメ

まずは、チャージ武器が使用しやすい衛星カロン方面へ向かう下のルートを進もう。ここなら、大半の敵は自軍に近づいてこない。途中で遭遇するミッドナイト・アイやフューチャー・ワールドを撃破し、氷塊を壊しつつ冥王星の縁に沿う形で進軍する。敵は旗艦を中心に、初期配置上の氷塊近辺にいる。ヨトゥンヘイム級のチャージ武器や主砲の攻撃を避けるため、敵の右下から攻めたい。



回避性能が高い敵戦闘機が、冥王星上にとやつかい。命中率の高いチャージ武器などで攻撃を。

ミッション攻略

バイドサイド

No. 47 太陽系外縁部

INFORMATION

No. **48**

太陽系

バインド

サイド

氷の星の地下2

ボス攻略

P112

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

資源埋蔵量

なし

攻略ターン数 25

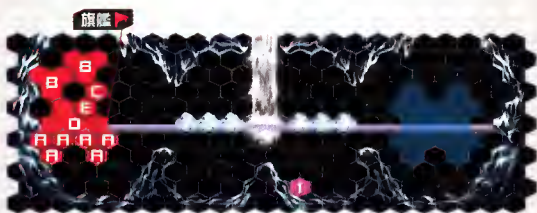
最大配置数 15

出撃準備

CHECK UNIT

ゲインズ2号電子砲装備型

敵を遠距離から攻撃するため、射程の長いチャージ武器を持つゲインズ2が複数いると心強い。自軍の初期配置のスペースが小さいので、旗艦はコンバイラ以外のユニットにしよう。



M A P D A T A

ENEMY

A	フログマン×6	P126
B	ヒュロス×2	P127
C	ミッドナイトアイ	P128
D	エーギル級	P120
E	PQW アーマー	P128

資源

なし

トレジャー

1 流体金属

パイロット【搭乗機】

なし

Check Point

●チェックポイント

旗艦のエーギル級をチャージ武器で攻撃してクリア

水面に並んだ氷塊をチャージ武器で破壊しながら、マップ左へ進んでいだけでクリアが可能。まずは、滝の付近で遭遇するミッドナイト・アイを倒して敵の索敵能力を低下させ、トレジャーを回収してから一気に接近。エーギル級をチャージ武器の集中攻撃で沈めてしまおう。大半の敵はこちらが視界に入らないと、初期配置の場所からほとんど動かない。無理に敵の全滅を狙わず、敵がこちらに気付くまえに旗艦を叩いてしまおう。



左の氷塊を残しておくと、エーギル級の姿が見えなくても氷塊もろともチャージ武器で攻撃が可能だ。

Chapter 10

バインド

●ミッション攻略

48 氷の星の地下2

097

No. 49

太陽系

バイド

サイド

右下と左上に岩や氷塊があり、中央に右上から左下へ走る通路状の空間が広がる。ただし、ここはソーラービームの射線内なので注意。

脅威の太陽兵器

ボス攻略 P113

勝利条件 ウートガルザ・ロキの破壊 / 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 ソルモナジウム:640

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35 最大配置数 31

出撃準備



CHECK UNIT

ゲインズ2号電子砲装備型

常に敵を画面左に置くように自軍を動かせば、ゲインズ2の長い射程のチャージ武器が活きる。ここに、コンパイラの索敵範囲が加われば鬼に金棒。ぜひセットで運用したい。

ミッション攻略

バイドサイド

No. 49 脅威の太陽兵器

MAP DATA

ENEMY

A	ミッドナイトアイ×4	P128
B	トロピカル・エンジェル×9	P126
C	バトロクロス・飛行形態×8	P128
D	アンカー・フォース×8	P131
E	ケルベロス×8	P124
F	POWアーマー×2	P128
G	ヨトゥンヘイム級	P113

資源

1	ソルモナジウム:80
2	ソルモナジウム:320
3	ソルモナジウム:160

トレジャー

1 生物兵器開発

バイドット
【搭乗機】

なし

Check Point
●チェックポイント

敵を迎撃しつつ下へ移動
ソーラービームの射線から退避

自軍の初期位置へ向かってつぎつぎと敵が襲ってくる。その場で迎撃しているとウートガルザ・ロキの餌食になるので、2ターン目に現われるミッドナイト・アイとトロピカル・エンジェルを倒したら、全軍でマップ下へ移動。岩壁の陰を利用して陣形を整えよう。向かってくる敵を倒したあと、右回りにウートガルザ・ロキへ近づき、目標を破壊。ウートガルザ・ロキの左上にいる敵旗艦は無視していい。



トレジャーはウートガルザ・ロキの射線内に。チャージをリセットしてから回収するのが安全だ。

INFORMATION

No. **50**

太陽系

バイド

サイド

研究装置が通路を極端にせまくし、それによってマップが3つのブロックに分けられている。その最深部にドブケラドプス試験体の姿がある。

ベストラのその後

ボス攻略

P109

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 19

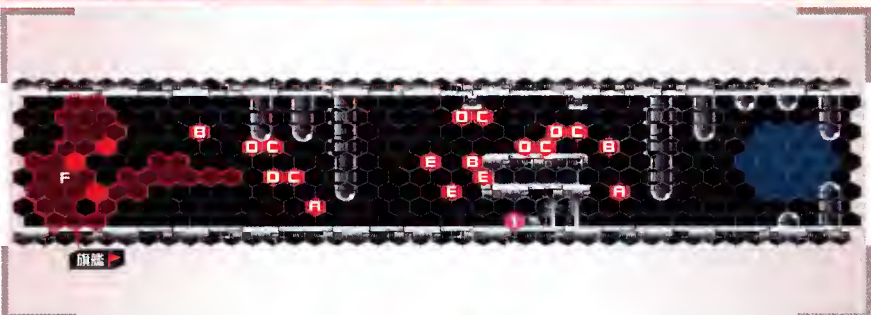
出撃準備



CHECK UNIT

アンフィビアン

巨大な艦船では初期位置から先へ進めない。偵察と敵の足止め用として亜空間航行ができるアンフィビアンが欲しい。さらに、アンフィビアン燃料補給後の腐れPOWアーマーも出撃。



M A P D A T A

ENEMY

A	POWアーマー×2	P128
B	ミッドナイトアイ×3	P128
C	ライフフォース×5	P131
D	ダンタリオン×5	P124
E	ヘラクレス×3	P127
F	ドブケラドプス試験体	P121

資源

なし

トシジャー

1 白兵戦武装

パイロット
【補給機】

なし

Check Point

●チェックポイント

中央のブロックへの進入が最大の難関となる

まず、自軍のアンフィビアン+ビースト・フォースを亜空間航行させ、中央のブロックへ飛ばす。このときアンフィビアン本体は、初期位置左の天井から伸びる研究装置上に配置するのがポイント。こうすることで、アンフィビアン+ビースト・フォースが敵の進攻を防ぐ壁の役割を果たし、なおかつユニット自体は敵に触れても実体化せず亜空間に留まることが可能となる。こうして敵を足止めしているうちに、周囲のダンタリオン+ライフ・フォースやヘラクレスを撃破。安全を確保したら、全軍でつぎのブロックへ進入するのだ。

中央ブロックの敵を掃討したら、最深部の入口付近で待機。向かってくるダンタリオン+ライフ・フォースを各個撃破してから、ドブケラドプス試験体に臨む。敵の射程外にゲインズ2を集め、チャージ武器の連続攻撃により頭→胸の順番で撃破。最後は腹部の弱点を、タブロック2のミサイルやフォースシュートで攻撃すればOKだ。

バイドサイド

●ミッション攻略

■ 50 ベストラのその後

099

No. 51

太陽系

バイド

サイド

地球サイドの同名ミッションとは逆に、下から上へ上がっていく。道中には大量のメイン01が敷設され、通路を完全に塞いでいる。

生物兵器施設入口

ボス攻略 → P113

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35 最大配置数 17

出撃準備



CHECK UNIT

メルトクラフト

タブロックが欲しいのだが、最大配置数が少ないこのミッションで3ヘックスの巨体は痛い。そこで小型のメルトクラフト。出撃後に隠匿機能を使ってタブロックに変身させよう。

M A P D A T A

ENEMY

A	トロピカル・エンジェル×12	P126
B	バトロクロス-飛行形態×9	P128
C	ガラム級	P120

資源

なし

トリガー

1 金属生命体融合

パイロット
【搭載機】

Teamツタ(バイドシステムα)
FCラム(バイドフォース)

Check Point

●チェックポイント

壊れそうな壁を抜けて
最上部へ向けて急ぐ

目標の敵旗艦は、上から2段目の通路まで移動し、そこで待ち構えている。30ターンまでにその姿を視界にとらえないと、時間切れの可能性がある。敷設されたメイン01をゲインズ2のチャージ武器などで壊し、各機最大のスピードで先を急ぐこと。1ヘックス分の小型ユニットは、バルコニーの所々にある壊れそうな壁を破壊して近道してもいい。ただし、下から3段目→4段目、5段目→6段目の移動時は、壊れる壁の周辺に敵が固まっているので注意が必要。壁を壊したら、垂空間に入ったアンフィビアン+ビースト・フォースで通路に蓋をして敵の進入を防ぎ、その後方からミサイルを使って各個撃破。敵の数が減ったらゲインズ2を送り込み、チャージ武器で一掃する作戦がいいだろう。旗艦に対しては、壁を壊して近道した小型ユニットと、通路沿いに移動させた大型ユニットではさみ撃ちにできればベストだ。

ミッション攻略

バイドサイド

No. 51 生物兵器施設入口



INFORMATION

No. **52**

太陽系

バイド

サイド

小惑星とソルモナジウム鉱石によって、マップが右上と左下に分けられる。その周囲の小惑星群上では回避効果と攻撃減衰率が上がる。

土星の環2

ボス攻略

P113

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 ソルモナジウム:320

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

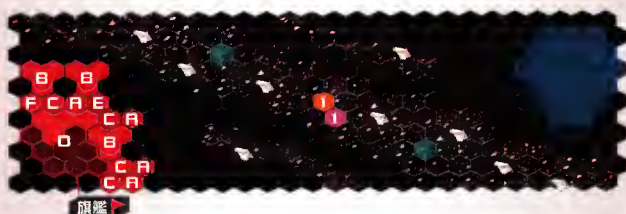
最大配置数 21

CHECK UNIT

コンバイラ

コンバイラだと、マップ左側には行けないように思えるが、右から3、4番目の小惑星の間を通り抜け可能。広い索敵範囲で敵をさきに発見し、ゲインズ2やタブロック2で撃墜しよう。

出撃準備



旗艦

M A P D A T A

ENEMY

A	ライフフォース×4	P131
B	ヒュロス×3	P127
C	ダンタリオン×4	P124
D	ムスベルヘイム級	P119
E	ミッドナイト・アイ	P128
F	工作機	P129

資源

1 ソルモナジウム:320

トシジャー

1 連続生命兵器

パイロット 【搭乗機】

なし

Check Point

●チェックポイント

中央のソルモナジウム付近で ダンタリオンなどを迎撃

コンバイラや亜空間航行中のアンフィビアンを、前面に押し出してマップ左へ進行。最初に遭遇するミッドナイト・アイを倒すと、4機のダンタリオン+ライフ・フォースと1機のヒュロスが、中央のソルモナジウム周辺にいるはず。まずは、ダンタリオンの強力なチャージ武器をリセットしよう。そして、これらの敵を倒したら敵の旗艦へ。主砲やチャージ武器の攻撃を避けるため、小惑星の間を抜け、下へ針路を変更してから左へ向かおう。



旗艦は右下から近づいて、チャージ武器をリセット後、ゲインズ2の集中攻撃で落とす。

MISSION 52

バイドサイド

●ミッション攻略

52 土星の環2

101

INFORMATION

No. 53

太陽系

バイド

サイド

マップ中央には、周囲を防衛人工衛星に守られた防衛要塞がある。要塞の入口は右下と左上の2カ所。目標のコアはその中にある。

地球防衛ライン

ボス攻撃 →

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量

ソルモナジウム:560

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 27

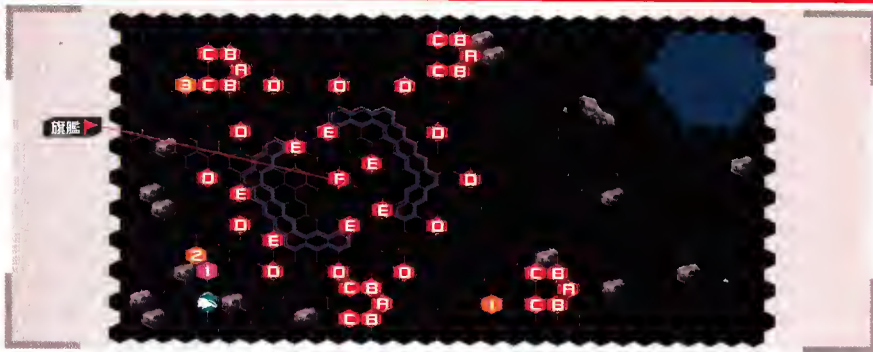
出撃準備



CHECK UNIT

コンパイラ

射程の長いアイギスがやっかい。こちらの動きを気付かれるまえに撃破するには、コンパイラの飛越能力が必要。さらにアイギス攻撃用として、ゲインズ2を4機は準備しておこう。



M A P D A T A

Check Point

●チェックポイント



死角を補い合っているアイギスの破壊が難題

とにかく最優先で破壊したい敵が、長い射程で自軍の接近を邪魔するアイギスだ。全12機中、もっとも右端に位置しているユニットが狙い目。ひとつだけ突出しているため、他のアイギスの射程から外れている場所が多く、攻撃後に別のアイギスに遠距離から狙われる心配が少ない。右正面からコンパイラを近づけ、アイギスを発見したら射程外ギリギリにゲインズ2機を配置。つぎのターンで射程内に入り、チャージ武器2連発で破壊しよう。つぎに上下のアイギスを同様の手段で破壊し、全軍で左下のトレジャー回収と基地解放を目指す。

最下段のアイギス3機の破壊は、さきほどと同じ手順でOK。問題は、チャージ武器で攻撃しにくい位置にいるアイギス。デコイを砲にして、コンパイラやタブロック2の誘導ミサイルで攻撃したい。腐れPOWアーマーのデコイでも、2発は耐えてくれるはず。トレジャー回収と施設解放後は、攻撃手段を持たないアテナイエを破壊してクリアだ。

ENEMY

A	ミッドナイトアイ×4	P128
B	ディフェンシヴフォース×8	P130
C	グレース・ノート×8	P123
D	アイギス×12	P122
E	ネオブトレモス×7	P127
F	アテナイエ	P121

資源

1	ソルモナジウム: 80
2	ソルモナジウム: 320
3	ソルモナジウム: 160

トレジャー

1 霧状組織

パイロット
【搭乗機】

敵	Taamダケ(マッドフォレスト)
	FCケル(アイビーフォース)

■ 53 地球防衛ライン

INFORMATION

No. 54

太陽系

バイド

サイド

縦が16ヘックスあるとはいえ、その半分近くは火星の赤茶けた土で占められる。道路の途中で縦が2ヘックスにせままった部分がある。

火星施設跡にて

ボス攻略

P113

勝利条件

相手の旗艦を撃墜する

資源運搬量

なし

敗北条件

自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数

30

最大配置数

14

出撃準備



CHECK UNIT

マッド・フォレスト

亜空間航行が可能なユニットで、アンフィビアンより燃料と乗敵範囲がアップ。偵察用としてより使いやすくなり、コンパイラが使いにくいこのようなせまいマップではぜひ出撃させたい。



M A P D A T A

ENEMY

A ミッドナイト・アイ×5
B ストライダー×10
C POWアーマー×4
D ネオブレモス×8
E ムスベルヘム級

P128
P125
P128
P127
P119

資源

なし

トリガー

なし

パイロット

【搭乗機】

なし

Check Point

●チェックポイント

マッド・フォレストを亜空間に
先行させて偵察に利用

縦3ヘックス以上の大型ユニットは、通路半ばで進めなくなる。つまり、敵旗艦は縦2ヘックス以内のユニットのみで倒さなければならない。敵の旗艦戦までに戦力を減らさないため、途中でダメージを受けたらこまめな修理を忘れず行なおう。

進軍方法は、亜空間航行させたマッド・フォレスト+アイビー・フォースを障害物扱いに先行させ、発見した敵を順次撃破していくパターン。敵の主力はストライダーとネオブレモス。このうち優先して倒すべきは、威力の高い武器のバルムンクが脅威となる前者。複数のストライダーがいる場合は、撃墜よりも機数を減らして単体の攻撃力を下げることを考えよう。敵旗艦に対しては、デコイを罠にしているあいだにゲインズ2やタブロックが接近し、各武器を破壊していこう。罠に使えるデコイは多いほどいい。腐れPOWアーマーを2機以上出撃させておくと便利だろう。なお、クリア規定ターン数がやや少ない。心持ち、進軍スピードをアップすることでフォローしよう。

バイドサイド

星54 火星施設跡にて

103

No. 55

太陽系

バイド

サイド

マップ中央に大量に敷設されたマイン01が、敵と味方を分ける壁となっている。その他の構造は、ミッション02とほぼ同じ。

月面戦

ボス攻略 P113

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源隠蔽

なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 30

最大配置数 21

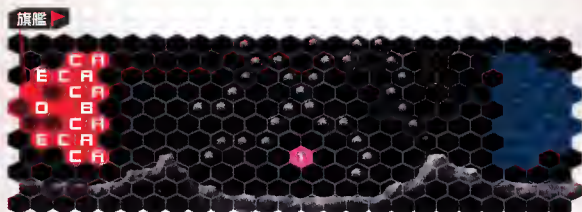
出撃準備



CHECK UNIT

ゲインズ2号電子砲装備型

索敵の必要がないミッションなので、敵の配置をじっくり確認して、ゲインズ2のチャージ武器を撃ち込んでいけばそれだけで勝てる。急のためにタブロック2も出撃させれば完璧だ。



M A P D A T A

ENEMY

A	アンカー フォース改×6	P131
B	ミッドナイトアイ	P128
C	カロン×6	P124
D	ガラム級	P120
E	POW アーマー×2	P128

資源

なし

トレジャー

1 高速機動システム

パイロット【搭乗機】

なし

Check Point

●チェックポイント

最後の戦闘を目前に控えた地球軍を軽くひとひねり

敵旗艦はガラム級、索敵の必要なし、射程の長い武器を持った敵がいらない……と、負ける要素がまったく見当たらないミッション。行く手を阻むマイン01を破壊しながら進軍し、敵に接近したらゲインズ2のチャージ武器で攻撃すればOKだ。ケルベロスは強敵だが、チャージ武器の射程が短い欠点がある。ゲインズ2のチャージ武器の最大射程分離れてから攻撃すれば、反撃を受ける心配もない。ガラム級のチャージ武器も射程は4なので楽勝だ。



トレジャー「高速機動システム」により、タブロック2をタブロック3へ進化させることが可能に。

INFORMATION

No. **56**

太陽系

バイド

サイド

マップ全体に広がる残骸やスペースデブリ帯のため、巨大なユニットやスピードの遅いユニットはやや移動しにくい。

地球上空

ボス攻略

P113

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量 なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 35

最大配置数 27

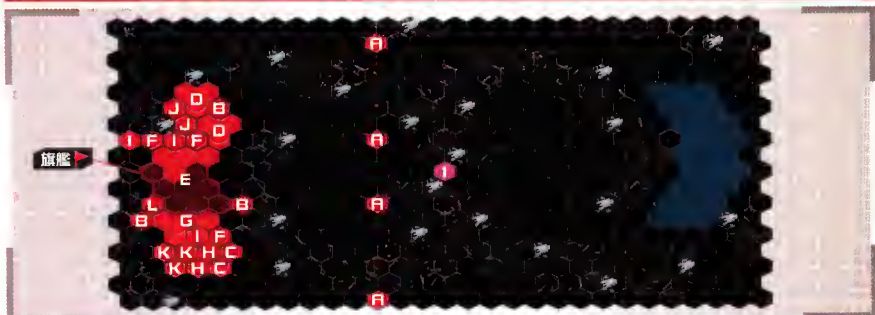
出撃準備



CHECK UNIT

ゲインズ2陽電子砲装備型

このミッションも、やはり主力はコンバイラとゲインズ2。巨大なコンバイラは、移動に手間取るがマップ上下の残骸の間を縫って移動すれば、敵旗艦まで近づくことは可能だ。



M A P D A T A

ENEMY

A	アイギス×4	P122
B	ミッドナイト・アイ×3	P128
C	アンカー・フォース改×2	P131
D	ヒュロス×2	P127
E	ムスベルヘム級	P119
F	ライフ・フォース×3	P131
G	ニーズヘッグ級	P120
H	カロン×2	P124
I	ダンタリオン×3	P124
J	ヘラクレス×2	P127
K	バトロクロス・飛行形態×3	P128
L	POW アーマー	P128

資源

なし

トレジャー

1 演習用コンテナ3

パイロット
【搭乗機】

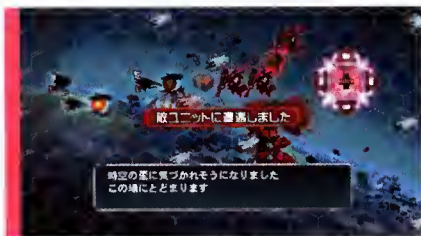
なし

Check Point

●チェックポイント

アイギスは索敵範囲外の6ヘックス以上離れて攻撃

全軍でマップ中央を左へ進むと、トレジャー付近でミッドナイト・アイと遭遇する。まずはこれを破壊して敵の索敵能力を落とそう。続いて6マス離れた場所から、アイギスをゲインズ2のチャージ武器で破壊。こうすれば、こちらの進軍の大きな障害はなくなる。あとは旗艦を中心として、ケルペロスやバトロクロスなどを倒しつつ左へ攻め入ろう。敵の旗艦はマップ左上付近にいるので、下へ進路を取り、相手の右下から接近するといい。



亜空間のマト・フォレスト+アイビー・フォースを、トレジャー周囲の残骸に配置して敵を足止め。

MISSION 100% CLEAR

バイドサイド

56 地球上空

105

No. 57

太陽系

バイド

サイト

巨大なビルが立ち並ぶ都市が、バイドサイド最後の舞台。高層ビルは破壊できるので、大きなユニットも問題なく先へ進める。

沈む夕陽

ボス攻略

P113

勝利条件 相手の旗艦を撃墜する

資源埋蔵量

なし

敗北条件 自軍の旗艦が撃墜される

攻略ターン数 40

最大配置数 31

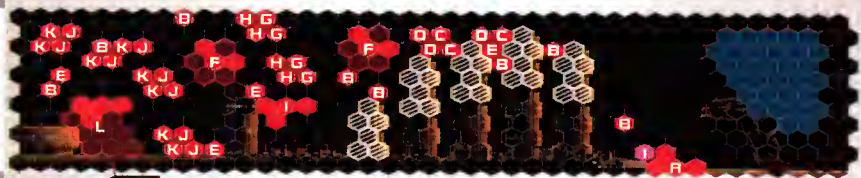
出撃準備



CHECK UNIT

ゲインズ2層電子砲装備型

最終ミッションだけあって敵が多い。これらの敵をまとめて倒すため、ゲインズ2の携行型隔電子砲は欠かせない。亜空間を移動する敵が多く、ヘルメイトの亜空間バスターも便利だ。



旗艦

M A P D A T A

ENEMY

A	エーギル級	P120
B	ミッドナイトアイ×8	P128
C	スタンダード・フォース改×3	P129
D	ラスト・ダンサー(A)×3	P125
E	工作機×4	P129
F	ガラム級×2	P120
G	ディフェンシヴ・フォース改×4	P130
H	ラスト・ダンサー(B)×4	P125
I	ニーズヘッグ級	P120
J	アンカー・フォース改×8	P131
K	ラスト・ダンサー(C)×8	P125
L	ニヴルヘイム級	P119

資源

なし

トリガー

1 地球の水
機 地球帰還の証

パイロット
【搭乗機】

なし

Check POINT
●チェックポイント

巨大ユニット多数出撃可能
総力戦で敵を殲滅せよ

出撃可能範囲が31ヘックスもあり、いびつな形をしていない。そのため、これまで出番がなかったユニットでも心置きなく出撃できるのがうれしい。たとえば、強力な大型艦船のコンバイラ、グリッドロック、ファインモーションの3ユニットを同時に発射させることも可能だ。ゲインズ2の大軍団を編成して、チャージ攻撃の一斉射撃をお見舞いするのでもいいだろう。バイドサイドの最後の戦いとして、地球軍を完膚なきまでに壊滅させよう。

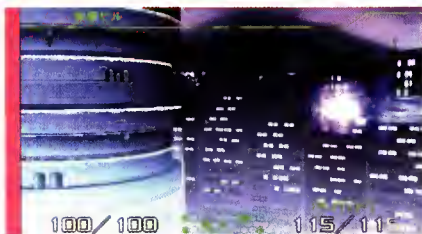
ユニット配置フェーズ



機体とフォースユニットの全パイロットを出撃させても、まだ出撃スペースに余裕がある。

初期配置位置のすぐ近くにある トレジャー回収を忘れずに

ミッションをスタートしたら、まずは自軍の初期配置位置の左下にいるイーグル級を沈めて、近くにあるトレジャーを回収しよう。位置的にチャージ武器は使いにくいので、亜空間航行でマッド・フォレストを隣接させるか、コンバイラの長距離武器で攻撃する。そのあいだに、ゲインズ2は高層ビルを破壊して、大型ユニットが通るための通路を作っておきたい。



高層ビルが破壊できる場所は最上部のみ。その他の部分は、チャージ武器が通り抜けてしまう。

最新鋭機ラスト・ダンサーは チャージ武器が異なる

敵の主力戦闘機ラスト・ダンサーは基本性能は同一だが、チャージ武器の射程範囲が異なる。これを見分けるためには、機体と合体しているフォースに注目。スタンダード・フォース改ならばアロー・ヘッド、ディフェンシヴ・フォース改ならばシューティング・スター、アンカー・フォース改ならばカロンのチャージ武器の射程範囲を備えている。マップの先に行くほど強力になるのだ。



チャージ武器の反響を受けないように、攻撃まえに敵のパラメータをチェックしておく。

地球側のボスは白い機体の 巨大戦艦ニヴルヘイム級

マップ左下隅に敵の旗艦ニヴルヘイム級が待ち構えている。しかし、旗艦の手前の施設が邪魔して、正面から攻撃するのが難しい。ここは、旗艦の右上からデコイや自軍の旗艦を近づけて囫とし、最初に敵の旗艦のチャージ武器をリセットしよう。ただし、手前に亜空間航行しているラスト・ダンサーがいる。ペルメイト本体がいるなら亜空間バスターで一掃できるが、いないと対処が難しくなる。燃料切れを待つのもよい。



武器の配置はヘイルダム級と同じだが、その威力は絶大。多少の犠牲は覚悟して攻撃しよう。

notice!

バイド側クリアのその後……

バイド側のミッション57 沈む夕陽をクリアすれば、2度目のエンディングが待っている。しかし、これだけで『R-TYPE TACTICS』は終わらない。最終面クリア後にセーブしたデータを使えば、現有戦力を使ってこれまでのミッションに

再チャレンジが可能になる。さらに、ヒュロス、ダンタリオン、テュール級など、バイドサイドのミッションをクリアしたことで、地球軍に新たに追加されたユニットもあるのだ。いままでは資源不足で作れなかった高価なユニットを開発してみたり、自慢の最強部隊でハイスコアの更新に挑んだりと遊び方はさまざまだ。

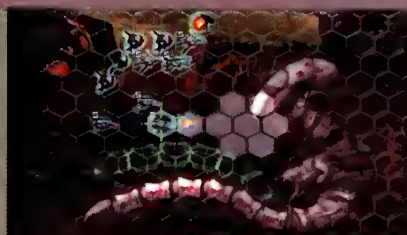
BOSS 攻略

敵の旗艦として登場する24種類のボスユニットについて、撃墜するためのポイントやテクニックを解説する。

強敵・難敵ぞろいの敵旗艦を撃墜せよ!

全ミッションのほとんどの勝利条件は、「相手の旗艦ユニットを撃墜すること。つまり、いくら他のユニットを数多く倒しても、旗艦を撃墜できないければ勝利はできないのだ。

そこで敵旗艦のうち、攻撃手段を持たないミッション53に登場するアテナイエを除く、すべての旗艦ユニットについて、攻略のポイントを挙げていく。なお、これらのボスの中には、旗艦ではなく通常ユニットとして戦う機会のあるものもある。その際も、ここでの内容が役立つはずだ。

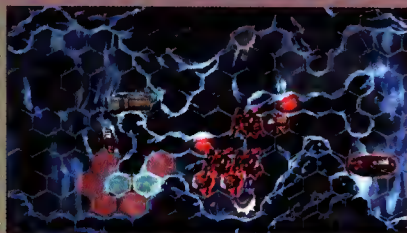


状況によって戦いは異なるが、ユニットが同じならば基本的な攻撃方法は変わらない。

ヨルムンガンド級

データ
▶ P120

旗艦として登場するのは、おもに地球サイド、バイドサイドの序盤。攻撃手段はバルカンしか持たないので、倒すこと自体は苦労しない。ただし、デコイを生成していることもあるため注意が必要だ。わざわざ隣接しようと近づいてきたり、こちらが隣接しても攻撃してこないなどの特徴があれば、そのユニットはデコイの可能性が高い。すぐに離れないと自爆に巻き込まれてしまう。



△ボタンで攻撃範囲を確認したとき、ユニット全体を取り囲むように赤い攻撃範囲があるのがデコイ。

ノーザリー

データ
▶ P134

地球サイドのヨルムンガンド級にあたる、バイドサイドの輸送艦ユニット。威力が低い射撃の武器しか持たない点や、デコイを生成している可能性が高い点が共通している。旗艦としてはミッション04と28にしか登場しないが、通常ユニットとして戦う機会はかなり多い。デコイかどうかの確認をせず不用意に隣接すると、自爆に巻き込まれてしまう。簡単に倒せるからといって油断は禁物。

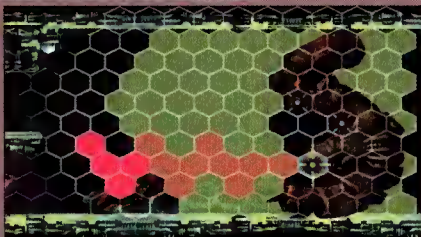


自己修復機能を持っているため、中途半端なダメージはすぐに回復される。集中攻撃して倒そう。

ドブケラドブス系

いくつかの亜種が確認されているバイド軍の超巨大兵器。敵としてのみ登場するユニットなので、残念ながらバイドサイドでのプレイ時もプレイヤーが操ることはできない。頭部と胸部の偏向光学兵器、腹部のチャージ武器で攻撃を行ない、さらに尻尾を動かして触れたユニットを一撃で押し潰す。このうちもっとも注意すべきは、チャージ武器と尻尾だ。チャージ武器はジグザグに射線を描き、尻尾はつぎに動く位置が緑色で表示される。それぞれの攻撃範囲にはできるだけ近づいて行かないことだ。こちらの攻撃可能位置は、頭部・胸部・腹部の3カ所だ。このうち腹部が弱点となっており、ここを破壊できれば撃墜できる。ただし、右上の攻撃範囲の図を見ても分かるとおり、頭部と胸部を破壊せずに近づくことは非常に困難。頭部→胸部→腹部の順番で倒していくのがいちばん安全だろう。なお、各ドブケラドブスの頭部・胸部・腹部のHPと武器の威力は右表のとおり。

■ドブケラドブスの攻撃範囲



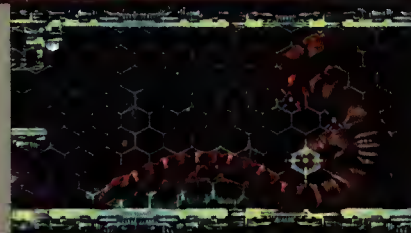
-頭と胸の攻撃の射程範囲
-チャージ武器の射程範囲
-頭と胸の攻撃とチャージ武器の射程範囲

■ドブケラドブスのHPと攻撃の威力比較

名前	頭部		胸部		腹部	
	HP	威力	HP	威力	HP	威力
ドブケラドブス	160	55	130	40	270	210
ドブケラドブスの尻?	170	60	140	40	280	220
ドブケラドブス水棲種	180	75	150	45	290	231
ドブケラドブス試験体	200	85	170	45	310	241

ドブケラドブス

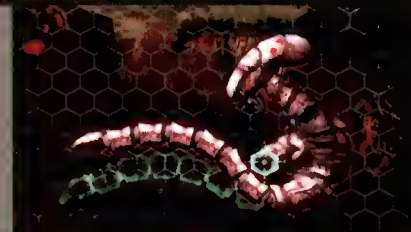
データ
▶ P135



ミッション05「木星衛星基地調査」ではじめて戦うドブケラドブスの代表的な種類。

ドブケラドブス水棲種

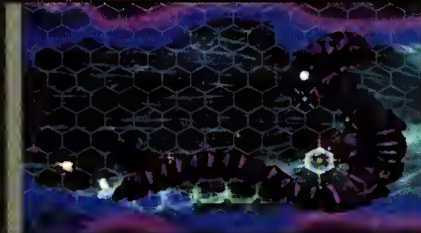
データ
▶ P135



水中生活に適應した珍しいドブケラドブスで、「ドラコネム」という通称で呼ばれている。

ドブケラドブスの尻?

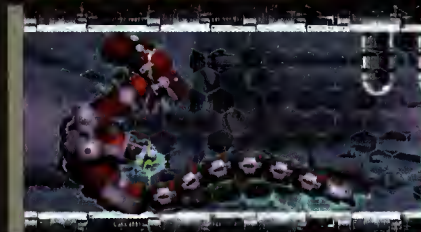
データ
▶ P135



異層空間を漂っていることから「ウィアートル(旅人)」と名付けられた。体の一部が機械。

ドブケラドブス試験体

データ
▶ P121



別名は「グランデ(偉大)」。「R-TYPE」シリーズ初の地球軍が作ったドブケラドブスだ。

バイド軍艦船

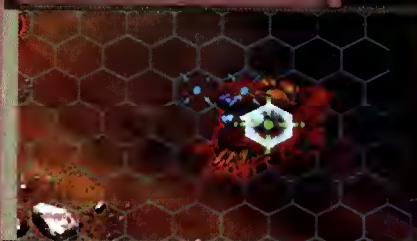
バイド軍の旗艦でもっとも多く登場するのが、暴走巡航艦ボルドと暴走戦艦コンバイラという2種類の艦船ユニットだ。そのミッションで旗艦が他にいる場合も、通常ユニットとして何度もボルドやコンバイラと戦うことになるので、ここでその対処方法を覚えておこう。

まず注意すべきは、艦首にあるチャージ武器。どちらも射程範囲が縦に広いため、思わぬ位置の

自軍ユニットが攻撃を受けることがある。その姿を見つけたら、最初にチャージ武器をリセットするのが基本だ。また、地球軍の艦船と異なり、すべての通常武器は四方の敵を攻撃が可能。さらにバイド軍のユニットとしては、ボルドが4でコンバイラが7と索敵範囲が広く、死角が少ない。艦船に接近しての戦闘では、デコイを罠に使った作戦がより効果を発揮するだろう。

暴走巡航艦 ボルド

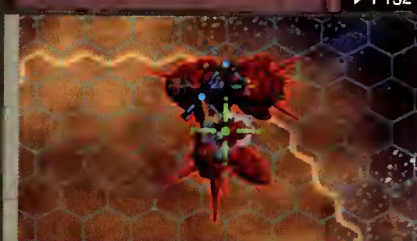
データ
▶ P132



チャージ武器とミサイル砲が横に並ぶため、こちらのチャージ武器で狙いやすい。

暴走戦艦 コンバイラ

データ
▶ P132



チャージ武器の射線は、二又に分かれている。武器が縦に並び、チャージ武器で攻撃しにくい。

ゴマンダー

データ
▶ P136

その場からまったく移動せずに、近づくこちらのユニットを攻撃してくる。出現するのは、ミッション08の最深部。体の中に住むインスルーは外に飛び出しているため、射程3〜6ヘックスの体液にさえ気をつけられたい。頭頂部に見えるクリスタル状のコアが、攻撃してくる場所であり唯一の弱点。巨体のため、接近するならば上からがいい。スピードの速いユニットで一気に近づいてしまおう。

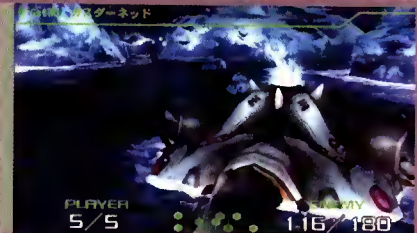


ゴマンダーの攻撃範囲は写真の赤い部分。本体と赤い部分にはさまれた場所が安全地帯だ。

ガスダーネット

データ
▶ P134

ミッション10に登場する旗艦で、ミッション23では通常の敵ユニットとして出現してくる。水面に浮かび、射程3〜5ヘックスの武器で攻撃してくるが、ユニットの懷に飛び込めば安全。武器の命中率が40%とやや低いため、回避性能の高いユニットで水中から接近するのがベスト。機体すべてに攻撃が当たるので、敵の射程外からチャージ武器で攻撃してもいい。



武器の高速水弾は反撃時にも使用してくる。敵の射程内から攻撃する際は反撃のダメージを覚悟。

ファインモーション

データ
▶ P133



ファインレーザーは2ターンで充填が完了してしまふ。攻撃時はチャージのリセットを心がけること。

グリッドロック・ブルー

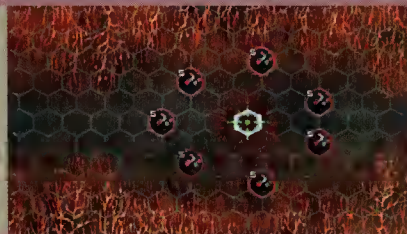
データ
▶ P133



ひとつひとつの武器の威力はそれほど高くないが、すべての攻撃を食らうと大ダメージ。

ベルメイト本体

データ
▶ P133



ベルメイト本体でこちらの攻撃が当たるのは、中心で赤く光っているコア部分のみになる。

ヨークゴーン

データ
▶ P137



ミッション24では、ボスではなく通常の敵ユニットとしてコアゴーンが出現し出現してくる。



ボス攻略

ミッション攻略

漆黒の瞳孔

データ
▶ P134

バイドの星の中枢に存在する謎の生命体。地球サイドで戦う最後の旗艦だけあり、HP、武器の威力、射程ともにすぐれている。索敵範囲も10ヘックスと広く、気付かれずに接近するのは困難だ。さらに、巨大推進装置?と艦船の残骸それぞれ2機ずつに守られている。攻撃時はまず、これら周囲のユニットを破壊すること。右上の図はこれらの攻撃範囲を示している。左上の隅に、どのユニットからも攻撃されない安全地帯があるのが分かるだろう。まずはチャージ武器が使えるユニットをここへ送り込み、天井の巨大推進装置?と艦船の残骸をまとめて破壊。続いて、漆黒の瞳孔の射程外ギリギリに自軍ユニットを集め、一気に近づいて集中攻撃をかけたい。漆黒の瞳孔が使う思念波の射程は3~6ヘックスなので、懐に飛び込めば攻撃も反撃も心配せずに攻撃が可能だ。もし離れて攻撃するのであれば、思念波の反撃を受けないチャージ武器に限ること。

■漆黒の瞳孔とその護衛兵器の攻撃範囲



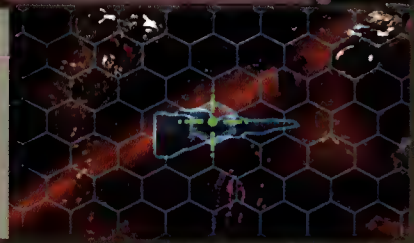
漆黒の瞳孔の思念波は、通常武器としては最高の威力を誇る。図のデコイに撃たれてもらおう。

地球軍艦船

戦艦と巡航艦は、艦首に3ターンで充填が完了するチャージ武器を装備するが、射線はいずれも一直線で、射程は巡航艦が4ヘックス、戦艦が7ヘックスある。チャージ武器をリセットしてから、ミサイル砲→主砲→チャージ武器→本体という順番で破壊するのが安全だ。主砲は上の敵しか攻撃できないので、接近する際は下から行くのがベスト。攻撃可能場所が横一列に並んでいる敵に対しては、チャージ武器で一気にダメージを与えたい。

宇宙駆逐艦 ニーズヘッグ級

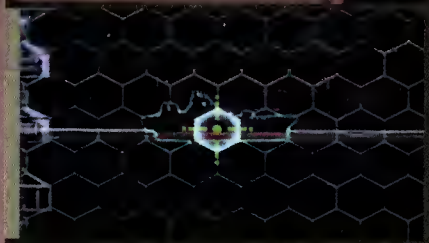
データ
▶ P120



亜空間バスターを備える駆逐艦で、亜空間航行中のユニットは注意。武器の射程は2~3ヘックス。

水上攻撃艦 エーギル級

データ
▶ P120



水中からの攻撃に対しては反撃し、空中からの攻撃は迎撃してくる。射程はどちらも3~5ヘックス。

宇宙巡航艦 ヴァナルガンド級

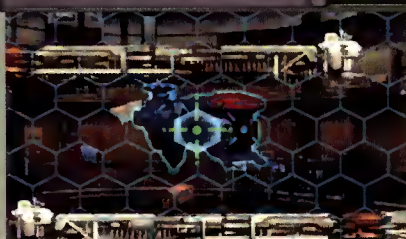
データ
▶ P119



ミサイル砲を持たず、主砲と本体の射程はどちらも2~4ヘックス。射程外から攻撃しよう。

宇宙巡航艦 ガルム級

データ
▶ P120



ヴァナルガンド級の後継機。主砲の射程が3~5ヘックスに増えたため、上からの接近は危険だ。

宇宙戦艦 ヘイムダル級

データ
▶ P118



旧式の宇宙戦艦。主砲、副砲、本体の射程はすべて3~6。これはすべての戦艦に共通する。

宇宙戦艦 テュール級

データ
▶ P118



ヘイムダル級の後継機としてHPと武器の威力が上がっているが、戦い方は同じで問題ない。

宇宙戦艦 ヨトゥンヘイム級

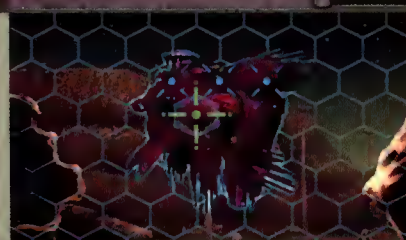
データ
▶ P119



新造艦という触れ込みだが、武器の配置、射程、索敵範囲などはテュール級と変わらない。

宇宙戦艦 ムスベルヘイム級

データ
▶ P119



ヨトゥンヘイム級に比べ、スピード、武器の威力、耐久力などがパワーアップしたが、戦い方は同じ。

宇宙戦艦 ニヴルヘイム級

データ
▶ P119



地球軍最強戦艦だけあり、HPと武器の威力は圧倒的。戦い方は同じでも、より慎重さが要する。

FINAL BOSS

ボス攻略

●ミラージュ攻撃



R-TYPE ARCHIVES

【アールタイプアーカイブス】

『R-TYPE TACTICS』に登場する兵器たちのルーツを求めて……



2 『R-TYPE』の血を受け継いだ作品たち

1990年代に入り、『R-TYPE』はゲームセンターから卒業し、家庭用ゲーム機のオリジナルタイトルとして活躍をはじめた。その第1弾が1993年にスーパーファミコンで発売された『R-TYPEⅢ』で、当時の最新技術である画面

の回転や拡大縮小機能をふんだんに盛り込んだ演出が印象的だ。そして1998年にはシリーズ初の3Dポリゴン技術を導入した『R-TYPEΔ』がプレイステーションで発売。アルバトロスとケルベロスの機体はこの作品で初登場した。

R-TYPEⅢ

STAGE 1

この作品ではじめて複数のフォースが登場。スタートまえに3種類の中から選べるように。

R-TYPEⅢ

STAGE 5

『TACTICS』のドブレカドブス水棲種のモデルになったドブレカドブス・アルビノ。

R-TYPEΔ

STAGE 1

シリーズではじめての自機のセレクトが可能になった。写真はR-X-10“アルバトロス”。

R-TYPEΔ

STAGE 1

ゲインズはこの作品で初登場。『TACTICS』と同様に極太の波動砲を撃ってくる。

R-TYPEΔ

STAGE 2

水中ステージで、稲妻状の新型兵器ライトニング波動砲を放つR-13“ケルベロス”。

R-TYPEΔ

STAGE 4

縦の強制スクロールで上へ上へと進んでいくと、Uロッチミサイルの大量の襲撃が!

過去作品を
プレイする
には?

『R-TYPEⅢ』も『R-TYPEΔ』も、当時の製品を入手するのは困難。現在プレイするならば、『R-TYPEⅢ』はWiiの「バーチャルコンソール」で、『R-TYPEΔ』は

プレイステーション3のダウンロードサービス「ゲームアーカイブス」でPSP版をそれぞれ購入するのがいちばん入手しやすいだろう。

R-TYPE TACTICS OFFICIAL EX/COMPLETE GUIDE

chapter.3

データ



ユニットデータ

本作に登場する全ユニットのデータを、ゲーム内で見られる「ユニット情報」のリスト順に掲載。名前で調べるときはさくいんを使おう

データの見方

[illegible]

データ

■ ユニツトデータ

- ① ユニットのグラフィック
- ② ユニットのタイプ 基本的には艦船、機体、フォースの3種類に分けられ、それ以外のユニットは「その他」と表記した。また、(敵)と表記のあるものは、敵としてのみ登場する。
- ③ 分類 ユニットの材質による分類。機械系が生物系のどちらかに分類される。
- ④ ユニットの名 左上が型番、右上が通称、下が名前。
- ⑤ 特性 そのユニットに特別な能力がある場合に表記している。各特性の詳細はP022を参照のこと。また、末尾に「[X ●]」とある場合は、搭載数や別装備武器の数を示し、カッコでターン数で表記している場合は、チャージ武器発射までにかかるターン数を示す。
- ⑥ 開発条件 プレイヤーが開発できるユニットにだけ、開発が可能になる最初のミッション番号と、必要なトレジャーおよび別ユニットの機体名を表記。
- ⑦ 開発コスト ユニットの開発に必要な3種類の資源、「ソル」はソルモナジウム、「エー」はエーテリウム、「パイ」はパイダルゲンを示す。詳細はP034を参照のこと。
- ⑧ 性能 ユニットが持つ8つの基本性能を示す。各項目の意味は以下のとおり。
- ⑨ ヘックス ユニットのマップ上での大きさをヘックス数。カッコ内に別の数値があるものは、逆流空間を除く異層空間でサイズの変化するユニットのヘックス数を示す。
- ⑩ 編隊 そのユニットが1機か、5機編隊かを示す。
- ⑪ HP(個) ユニットのHP。カッコ内の数値は、5機編隊のユニットにのみ表記している1機単位のHP。
- ⑫ 燃料 ユニットの最大搭載燃料。なくなると移動不可。
- ⑬ 索敵 ユニットの索敵範囲。数値が4のユニットならば、そのユニットの周辺4ヘックスが索敵範囲となる。
- ⑭ 速度 ユニットの移動力。
- ⑮ 回避 敵の攻撃を回避するときに影響する数値。
- ⑯ 熟練 そのユニットに乗るパイロットの熟練度によって上下するパラメータの種類。上がるパラメータはユニットによって違い、ユニットのHP、ユニットの回避率、武器の威力、武器の命中率の4つがある。
- ⑰ 武器 そのユニットが使える武器のデータ。各項目の詳細

細は以下のとおり。

- ◎名前 武器の名前。末尾に(別)とあるものは、本体とは別に装備された武器でHPや性能が個別に設定されている。(フ)とあるものは、フォースを装着時にのみ使える武器。(共)は、フォースを装着時でも未装着時でも使える共用の武器であることを示す。
- ◎熟練 / HP / 索敵 / 回避 その武器が別装備の武器だった場合に表記。意味は、ユニットと同様。
- ◎弾数 その武器の攻撃可能回数。
- ◎威力 攻撃したときに相手に与えるダメージの基本値。
- ◎射程 その武器の射程の上限と下限を示す。たとえば「1-3」であれば、ユニットから1〜3ヘクス離れた相手を攻撃可能ということ。また、アルファベットになっているP02はチャージ武器であることを示す。その射程範囲はP02を参照のこと。なお、「上2-3」というように、頭に文字が付く場合の意味は以下のとおり。
上＝その武器より上にある範囲だけ攻撃可能。
フ＝射程範囲が、機体ではなく、合体したフォースから数えられる武器。
- 水＝水上と水中にいる相手だけ攻撃可能な武器。
空＝空中にいる相手だけ攻撃可能な武器。
周囲＝ユニットの周囲にいる相手すべてに攻撃可能な武器。
- ◎命中 武器の命中率。
- ◎用途 その武器が攻撃(攻)、反撃(反)、迎撃(迎)のうちのどの用途に使用できるかを示す。ふたつの用途に使えるときは、「/」で区切って表記。用途の詳細はP018を参照のこと。
- ◎武器属性 おもに、その武器で相手を攻撃する際に影響する属性を示しており、ゲーム内の「ユニット情報」でも確認ができる。攻撃時に各武器属性が相手に与える影響については、P019〜020を参照のこと。

■全登場ユニット 50 音順さくいん

ア	アーヴァンク	機体	P138
	アイキス	その他(敵)	P122
	アイビー・フォース	フォース	P146
	アキレウス	機体	P127
	アテナイエ	その他(敵)	P121
イ	アルバトロス	機体	P123
	アロー・ヘット	機体	P122
	アロー・ヘットbk	機体	P122
	アンカー・フォース	フォース	P131
	アンカー・フォース改	フォース	P131
ウ	アンフィビアン	機体	P138
	インスルー	その他(敵)	P136
	ヴァナルガント級	艦船	P119
	ウートガルザ・ロキ	その他	P121
	ウォー・ヘット	機体	P123
エ	エーキル級	艦船	P120
	カウパー	機体	P140
	カスターネット	艦船	P134
	ガラム級	艦船	P120
	カロン	機体	P124
カ	艦船の残骸	その他(敵)	P135
	キャンサー	機体	P142
	巨大推進装置?	その他(敵)	P134
	隠れ工作機	機体	P139
	隠れ工作機2	機体	P140
ク	隠れPOWアーマー	機体	P139
	クリットロック・ブルー	艦船	P133
	クリットロック・レッド	艦船	P133
	クレーン・ノート	機体	P123
	クロー・クロー	機体	P139
キ	クロー・フォース	フォース	P146
	ゲインズ	機体	P141
	ゲインズ2砲電子砲装備型	機体	P141
	ゲインズ3白兵戦型	機体	P142
	ケルベロス	機体	P124
コ	工作機	機体	P129
	工作機2号機	機体	P129
	コマンダー	その他(敵)	P136
	コンバイラ	艦船	P132
	ジータ	機体	P144
シ	漆黒の瞳孔	その他(敵)	P134
	集光ミラー	その他	P121
	シューティング・スター	機体	P123
	スケイル・フォース	フォース	P145
	スタンダード・フォース	フォース	P129
ス	スタンダード・フォース改	フォース(敵)	P129
	スタンダード・フォースC	フォース	P130
	ストライター	機体	P125
	ストロバルト	機体	P142
	ストロバルトボマー	機体	P143
ソ	ソイド	機体	P144
	タイタロス	機体	P126
	タブロック	機体	P140
	タブロック2改良型	機体	P141
	タブロック3高機動型	機体	P141
タ	ダンタリオン	機体	P124

テ	ディフェンシヴ・フォース	フォース	P130
	ディフェンシヴ・フォース改	フォース(敵)	P130
	デュール級	艦船	P118
	テンタクル・フォース	フォース	P130
	トップ	その他(敵)	P136
ト	ドブケラトプス	その他(敵)	P135
	ドブケラトプス試験体	その他(敵)	P121
	ドブケラトプス水棲種	その他(敵)	P135
	ドブケラトプスの屍?	その他(敵)	P135
	トロピカル・エンジェル	機体	P126
ナ	ナスルエル	機体	P144
	ニースヘック級	艦船	P120
	ニヴルヘイム級	艦船(敵)	P119
	ニュート	機体(敵)	P136
	ネオフトレモス	機体	P127
ネ	ノーザリー	艦船	P134
	バイド・システムα	機体	P138
	バイド・フォース	フォース	P145
	POWアーマー	機体	P128
	バトロクロス・飛行形態	機体	P128
ハ	バトロクロス・人型	機体	P128
	バルドル	その他(敵)	P137
	ビースト・フォース	フォース	P145
	ビスタフ	機体(敵)	P138
	ヒュロス	機体	P127
ヒ	ビラシンス	その他(敵)	P137
	ファイア・フォース	フォース	P131
	ファインモーション	艦船	P133
	フューチャー・ワールド	機体	P126
	プリンスパリティーズ	機体	P124
フ	フロッグマン	機体	P126
	ヘイムタル級	艦船	P118
	ヘラクレス	機体	P127
	ヘルメイト肉塊	機体	P145
	ヘルメイト本体	艦船	P133
ヘ	ホルド	艦船	P132
	マイン01	その他	P122
	マッド・フォレスト	機体	P139
	ミッド	機体	P144
	ミッドナイト・アイ	機体	P128
ミ	ムーラ	機体	P140
	ムスベルヘイム級	艦船(敵)	P119
	メルトクラフト	機体	P143
	Uロッチ・ミサイル	機体	P143
	Uロッチ・リンクレーザ	機体	P143
ム	ヨークゴーン	その他(敵)	P137
	ヨットンヘイム級	艦船(敵)	P119
	ヨルムンガント級	艦船	P120
	ライフ・フォース	フォース	P131
	ラスト・ダンサー(A)	機体(敵)	P125
ユ	ラスト・ダンサー(B)	機体(敵)	P125
	ラスト・ダンサー(C)	機体(敵)	P125
	リボー	機体	P142
	レディ	機体(敵)	P137



■ユニットデータ

●データ

地球軍ユニット

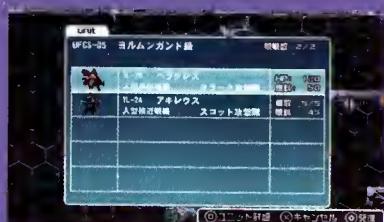
地球軍の総ユニット数は53種類。R-9シリーズに代表される戦闘機型の機体の占める割合が高く、それらの機体と組み合わせて使えるフォースも10種類と充実している。このことから、戦い方としては、やはり機体の波動砲とフォースの接近戦を中心に考えるのがいちばん無難といえよう。艦船も10種類とバリエーションに富むが、ヨトゥンヘイム級、ムスベルヘイム級、ニヴルヘイム級の上位3ユニットは、プレイヤーは使用できない敵ユニットだ。

■各カテゴリーごとのユニットの割合

カテゴリー	所属数	占拠率
艦船	10	19%
機体	27	51%
フォース	10	19%
その他	6	11%



遠距離からは波動砲、近距離では「フォースユニット」で敵ユニットのHPを減らしていこう。



接近戦が得意な大型兵器は、移動力が低いので、常に艦船に搭載しながら行動していくといい。

データ

地球サイド

■地球軍ユニット



UFBS-010 宇宙戦艦 ハイムダル級

開発条件

ミッション08プレイ後に、トレジャー「辞令3(巡航艦受領許可書)」+「陽電子砲」を所持

開発コスト

ソル 650 エー — ハイ —

性能

ヘックス 10(16) 距離 1 HP(個) 260 燃料 100 乗数 7 速度 2 回避 5% 武装 HP

分類… 機械系

名前

追電ビームH

ブルドガン砲(別)

チャールホルン砲(別)

主砲H(別)

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

搭載可能×5

チャージ武器(3ターン)

別装備武器×3

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—



UFBS-011 宇宙戦艦 テュール級

開発条件

ミッション56プレイ後に、トレジャー「辞令3(巡航艦受領許可書)」+「陽電子砲」+「演習用コンテナ3」+ハイムダル級の機体を所持

開発コスト

ソル 60 エー 60 ハイ 60

性能

ヘックス 10(16) 距離 1 HP(個) 300 燃料 100 乗数 7 速度 2 回避 5% 武装 HP

分類… 機械系

名前

連電ビームH2

グレイブニル砲(別)

チャールホルン砲II型(別)

主砲H2(別)

—

—

—

—

—

—

—

搭載可能×5

チャージ武器(3ターン)

別装備武器×3

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—



地球サイド

■地球軍ユニット

データ



UFBS-AE1 宇宙戦艦 ヨトウンヘイム級

開発不可
開発条件

搭載可能×5
チャージ武器(3ターン)
別装備武器×3

開発コスト **ソル** — **エー** — **ハイ** —

性能	ヘックス	機体	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	熟練
	12	1	310	100	7	2	5%	—

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
追撃ビームHX	—	—	—	—	25	35	3-6	75%	攻/迎	偏向光学兵器
イヴィング砲(別)	—	170	7	2%	—	238	A	99%	攻	粒子兵器
ビフレスト砲(別)	—	140	7	2%	10	65	3-6	75%	攻/迎	誘導ミサイル
主砲HX(別)	—	160	7	2%	38	55	上3-6	50%	攻/反	貫通光学兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



UFBS-AE2 宇宙戦艦 ムスベルヘイム級

開発不可
開発条件

搭載可能×5
チャージ武器(3ターン)
別装備武器×3

開発コスト **ソル** — **エー** — **ハイ** —

性能	ヘックス	機体	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	熟練
	12	1	330	100	7	3	5%	—

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
追撃ビームHX2	—	—	—	—	30	37	3-6	75%	攻/迎	偏向光学兵器
ムスベル砲(別)	—	180	7	2%	—	257	A	99%	攻	粒子兵器
ビフレスト砲II型(別)	—	150	7	2%	12	65	3-6	75%	攻/迎	誘導ミサイル
主砲HX2(別)	—	160	7	2%	40	60	上3-6	50%	攻/反	貫通光学兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



UFBS-AE3 宇宙戦艦 ニウルヘイム級

開発不可
開発条件

搭載可能×5
チャージ武器(3ターン)
別装備武器×3

開発コスト **ソル** — **エー** — **ハイ** —

性能	ヘックス	機体	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	熟練
	12	1	360	100	7	3	5%	—

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
追撃ビームHX3	—	—	—	—	30	39	3-6	75%	攻/迎	偏向光学兵器
ギンタムガバ砲(別)	—	200	7	2%	—	275	A	99%	攻	粒子兵器
ビフレスト砲III型(別)	—	170	7	2%	16	70	3-6	82%	攻/迎	誘導ミサイル
主砲HX3(別)	—	160	7	2%	40	60	上3-6	50%	攻/反	貫通光学兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



UFHC-007 宇宙巡航艦 ヴァナルガード級

開発不可
開発条件

搭載可能×3
チャージ武器(3ターン)
別装備武器×2

開発コスト **ソル** 450 **エー** — **ハイ** —

性能	ヘックス	機体	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	熟練
	7(9)	1	180	100	4	3	15%	HP

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
追撃ビーム	—	—	—	—	20	25	2-4	70%	攻/迎	偏向光学兵器
ヴァナル砲(別)	威力	160	4	1%	—	120	B	99%	攻	粒子兵器
主砲(別)	威力	160	4	1%	16	45	上2-4	50%	攻/反	貫通光学兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

ミッション05プレイ後に、トレジャー「辞令3(巡航艦受領許可書)」を所持





UFHC-008 宇宙巡航艦 ガラム級

開発
条件

ミッション26プレイ後に、トレジャー「辞令3(巡航艦受領許可書)」+「巡航艦のパワーアップ」+ヴァナルガンド級の機体を所持

開発コスト **ソル** 50 **イー** 50 **ハイ** 50

搭載可能×3
チャージ武器(3ターン)
別装備武器×2

性能	ヘックス	機体	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	熱線
	7(9)	1	200	100	4	3	15%	HP
回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性		
—	20	28	2-4	70%	攻/迎	偏向光学兵器		
1%	—	125	B	99%	攻	粒子兵器		
1%	16	50	上3-5	50%	攻/反	貫通光学兵器		
—	—	—	—	—	—	—		
—	—	—	—	—	—	—		
—	—	—	—	—	—	—		
—	—	—	—	—	—	—		



UFWS-004 水上攻撃艦 エーグル級

開発
条件

ミッション09プレイ後に、トレジャー「辞令3(巡航艦受領許可書)」+「水中制御システム」を所持

開発コスト **ソル** 300 **イー** — **ハイ** —

搭載可能×2
水面のみ移動可能

性能	ヘックス	機体	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	熱線
	4	1	180	45	4	2	8%	HP
回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性		
—	20	55	空3-5	85%	攻/迎	誘導ミサイル		
—	30	55	水3-5	75%	攻/反	誘導ミサイル		
—	—	—	—	—	—	—		
—	—	—	—	—	—	—		
—	—	—	—	—	—	—		
—	—	—	—	—	—	—		



UFDD-02 宇宙駆逐艦 ニーズヘック級

開発
条件

ミッション03プレイ後に、トレジャー「辞令2」を所持

開発コスト **ソル** 250 **イー** — **ハイ** —

亜空間バスター
搭載不可

性能	ヘックス	機体	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	熱線
	4	1	160	45	4	3	20%	HP
追跡	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性		
—	7	25	2-3	70%	攻/迎	誘導ミサイル		
—	5	35	2-2	35%	攻/反	誘導ミサイル		
—	6	30	2-2	50%	攻/反	直進ミサイル		
—	3	120	周囲3	99%	コマンド	物理攻撃		
—	—	—	—	—	—	—		
—	—	—	—	—	—	—		



UFCS-05 輸送艦 ヨルムガンダ級

開発
条件

ミッション01プレイ後に、トレジャー「辞令1」を所持

開発コスト **ソル** 200 **イー** — **ハイ** —

搭載可能×2
デコイ機能

性能	ヘックス	機体	HP(量)	燃料	索敵	速度	回避	熱線
	2	1	140	50	4	2	18%	HP
回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性		
—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃		
—	—	—	—	—	—	—		
—	—	—	—	—	—	—		
—	—	—	—	—	—	—		
—	—	—	—	—	—	—		
—	—	—	—	—	—	—		
—	—	—	—	—	—	—		



地球サイド

データ

機地球軍ユニット



UFSS-01 ソーラー兵器施設 ウートガルザ・ロキ

開発不可
開発条件

チャージ武器(7ターン)
移動不可

開発コスト	ソル	—	エー	—	バイ	—		
性能	ヘックス	機軸	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	熟練
	3	1	150	—	2	0	0%	—

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
ソーラービーム	—	—	—	—	—	262	S	99%	攻	貫通光学兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



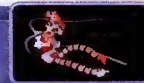
UFSSM-02 集光施設 集光ミラー

開発不可
開発条件

武器なし
移動不可

開発コスト		ソル	—	エー	—	バイ	—	
性能	ヘックス	機軸	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	熟練
	1	1	100	—	2	0	0%	—

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



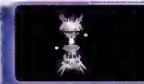
B-D.Grd 生命要塞試作 ドブケラドプス試験体

開発不可
開発条件

搭載可能×8
チャージ武器(2ターン)
別装備武器×2
移動不可

開発コスト		ソル	—	エー	—	ハイ	—	
性能	ヘックス	機軸	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	熟練
	37	1	310	—	8	0	0%	—

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
ドブルゲンMAX-G	—	—	—	—	—	241	C	80%	攻	貫通光学兵器
バイドスプレイG(別)	—	200	8	0%	99	85	3-6	70%	攻/反	偏向光学兵器
バイド体G砲子(別)	—	170	8	0%	99	45	3-6	60%	攻/迎	偏向光学兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



UFSS-PnCr 防衛要塞コア アテナイエ

開発不可
開発条件

武器なし
移動不可

開発コスト		ソル	—	エー	—	ハイ	—	
性能	ヘックス	機軸	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	熟練
	1	1	110	—	2	0	0%	—

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



UFX-Gpsys 防衛人工衛星
アイギス

開発 開発不可
条件

その他(敵)

分類… 機械系

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
アイギスレーザー	—	—	—	—	80	58	3-5	50%	攻/反	直進光学兵器
アイギスミサイル	—	—	—	—	15	85	3-6	65%	攻/迎	誘導ミサイル
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

武器



UFMN-01 宇宙機雷
マイン01

開発 開発不可
条件

その他

武器なし
移動不可

分類… 機械系

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

武器



Rwf-9A 戦闘機
アロー・ヘッド

ミッション01プレイ後に、トレジャー「辞令1」を所持

開発 開発不可
条件

機体

スタンダード・フォース装着
チャージ武器(3ターン)

分類… 機械系

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バルカン	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃
追跡ミサイル	—	—	—	—	7	25	2-3	70%	攻/迎	誘導ミサイル
スタンダード連動砲(共)	—	—	—	—	—	105	B	99%	攻	粒子兵器
対空レーザー(フ)	—	—	—	—	14	40	72-2	40%	攻/反	直進光学兵器
反射レーザー(フ)	—	—	—	—	14	35	72-2	60%	攻/反	偏向光学兵器
サーチレーザーV(フ)	—	—	—	—	18	43	71-1	65%	攻/反	偏向光学兵器

武器



Rwf-9Abk 戦闘機
アロー・ヘッドbk

ミッション05プレイ後に、トレジャー「辞令3(巡航艦受領許可書)」+「パイドに関する資料1」+アロー・ヘッドの機体を所持

開発 開発不可
条件

機体

スタンダード・フォース装着
チャージ武器(3ターン)

分類… 機械系

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バルカン	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃
追跡ミサイル	—	—	—	—	7	25	23	70%	攻/迎	誘導ミサイル
スタンダード連動砲(共)	—	—	—	—	—	105	B	99%	攻	粒子兵器
対空レーザー(フ)	—	—	—	—	14	40	72-2	40%	攻/反	直進光学兵器
反射レーザー(フ)	—	—	—	—	14	35	72-2	60%	攻/反	偏向光学兵器
サーチレーザーV(フ)	—	—	—	—	18	43	71-1	65%	攻/反	偏向光学兵器

武器



地球サイド

■地球軍ユニット



123



Rwf-9AC 強化戦闘機 ウォー・ヘッド

開発
条件

ミッション04プレイ後に、トレジャー「拡散波動砲」+「低位亜空間航法システム」+アロー・ヘッドの機体所持

スタンダード・フォースC装着
チャージ武器(4ターン)
亜空間航行

開発コスト	ソル	30	エー	20	バイ	—		
性能	ヘックス	編隊	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	熟練
	1	5	100(20)	40	2	4	43%	威力

分類... 機械系

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
光子バルカン	—	—	—	—	50	17	1-1	65%	攻/反	直進光学兵器
誘導ミサイル	—	—	—	—	5	35	2-2	35%	攻/反	誘導ミサイル
拡散波動砲(共)	—	—	—	—	—	95	D	99%	攻	粒子兵器
ショットガンレーザー(フ)	—	—	—	—	5	48	フ1-1	40%	攻/反	直進光学兵器
サーチラザー-L45(フ)	—	—	—	—	14	35	フ2-2	75%	攻/反	偏向光学兵器
サーチラザー-V(フ)	—	—	—	—	18	43	フ1-1	65%	攻/反	偏向光学兵器



Rwf-9D 中距離支援機 シューティング・スター

開発
条件

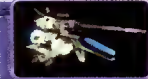
ミッション02プレイ後に、トレジャー「長距離波動砲」所持

ディフェンシブ・フォース装着
チャージ武器(4ターン)

開発コスト	ソル	110	エー	—	バイ	—		
性能	ヘックス	編隊	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	熟練
	1	5	100(20)	35	2	2	25%	威力

分類... 機械系

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
誘導ミサイル	—	—	—	—	5	35	2-2	35%	攻/反	誘導ミサイル
圧縮波動砲(共)	—	—	—	—	—	115	E	99%	攻	粒子兵器
ツインレーザー(フ)	—	—	—	—	14	35	フ2-2	50%	攻/反	偏向光学兵器
衝撃分散レーザー(フ)	—	—	—	—	14	43	フ1-1	65%	攻/反	偏向光学兵器
ディフェンスレーザー(フ)	—	—	—	—	18	50	フ1-1	75%	迎	偏向光学兵器



Rwf-9DH 中距離支援機 グレース・ノート

開発
条件

ミッション05プレイ後に、トレジャー「木星基地の記録」+シューティング・スターの機体所持

ディフェンシブ・フォース装着
チャージ武器(3ターン)

性能	開発コスト		ソル	40	エー	20	ハイ	—
	ヘックス	編隊	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	熟練
	1	5	90(18)	30	3	3	30%	威力

分類... 機械系

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
追跡ミサイル	—	—	—	—	7	25	2-3	70%	攻/迎	誘導ミサイル
持続式圧縮波動砲(共)	—	—	—	—	—	86	E	99%	攻	粒子兵器
ツインレーザー(フ)	—	—	—	—	14	35	フ2-2	50%	攻/反	偏向光学兵器
衝撃分散レーザー(フ)	—	—	—	—	14	43	フ1-1	65%	攻/反	偏向光学兵器
ディフェンスレーザー(フ)	—	—	—	—	18	50	フ1-1	75%	迎	偏向光学兵器



Rxfw-10 武装試験機 アルバトロス

開発
条件

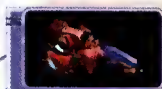
ミッション05プレイ後に、トレジャー「触手付きコントロールロケット」所持

テンタクル・フォース装着
チャージ武器(4ターン)

開発コスト		ソル	100	エー	—	ハイ	—	
性能	ヘックス	艦隊	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	熟練
	1	5	100(20)	50	2	3	35%	威力

分類... 機械系

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バルカン	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃
誘導ミサイル	—	—	—	—	5	35	2-2	35%	攻/反	誘導ミサイル
衝撃波動砲(共)	—	—	—	—	—	110	F	99%	攻	粒子兵器
スティック・RAY(フ)	—	—	—	—	14	40	フ2-2	40%	攻/反	直進光学兵器
ハウンド・RAY(フ)	—	—	—	—	14	37	フ2-2	40%	攻/反	偏向光学兵器
スネイル・RAY(フ)	—	—	—	—	18	48	フ1-1	65%	攻/迎	偏向光学兵器



Rwf-9Ski 火炎武装機 プリンシパリティーズ

開発
条件

ミッション07プレイ後に、トレジャー「耐熱性パイプ」を所持

機体

ファイア・フォース装着
チャージ武器(3ターン)

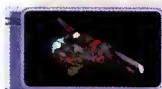
開発コスト **ソル** 110 **エー** — **バイ** —

分類… 機械系

特性
—

性能
ヘックス 1 5 HP(個) 110(22) 燃料 40 索敵 2 速度 4 回避 35% 熟練 威力

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
光子バルカン	—	—	—	—	50	17	1-1	65%	攻/反	直進光学兵器
誘導ミサイル	—	—	—	—	5	35	2-2	35%	攻/反	誘導ミサイル
灼熱波動砲(共)	—	—	—	—	—	120	G	99%	攻	火炎攻撃
チェーンファイア(フ)	—	—	—	—	14	40	72-2	35%	攻/反	火炎攻撃
ファイヤーボム(フ)	—	—	—	—	18	40	71-1	50%	攻/反	火炎攻撃
ファイヤーバリア(フ)	—	—	—	—	18	50	71-1	75%	迎	火炎攻撃



Rwf-13A 雷武装戦闘機 ケルベロス

開発
条件

ミッション17プレイ後に、トレジャー「パイドに関する資料2」+「電撃誘導リーダー」を所持

機体

アンカー・フォース装着
チャージ武器(4ターン)

開発コスト **ソル** 130 **エー** — **バイ** —

分類… 機械系

特性
—

性能
ヘックス 1 5 HP(個) 110(22) 燃料 30 索敵 2 速度 3 回避 35% 熟練 威力

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バルカン	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃
光子魚雷	—	—	—	—	6	30	2-2	50%	攻/反	直進ミサイル
ライトニング波動砲(共)	—	—	—	—	—	120	H	99%	攻	粒子兵器
シェード・α(フ)	—	—	—	—	14	44	7-2	50%	攻/反	直進光学兵器
サーチ・β(フ)	—	—	—	—	18	49	71-1	65%	攻/迎	偏向光学兵器
ターミネイト・γ(フ)	—	—	—	—	18	51	71-1	60%	攻/反	偏向光学兵器



Rwf-13B 雷武装戦闘機 カロン

開発
条件

ミッション27プレイ後に、トレジャー「パイドに関する資料3」+「電撃誘導リーダー」+「Fリミッターキャンセラー」+ケルベロスの機体を所持

機体

アンカー・フォース改装着
チャージ武器(4ターン)

開発コスト **ソル** — **エー** 40 **バイ** 40

分類… 機械系

特性
—

性能
ヘックス 1 5 HP(個) 115(23) 燃料 40 索敵 2 速度 3 回避 25% 熟練 威力

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バルカン	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃
光子魚雷	—	—	—	—	6	30	2-2	50%	攻/反	直進ミサイル
バウンドライトニング波動砲(共)	—	—	—	—	—	127	I	99%	攻	粒子兵器
シェード・α+(フ)	—	—	—	—	14	48	72-2	52%	攻/反	直進光学兵器
サーチ・β+(フ)	—	—	—	—	18	52	71-1	70%	攻/迎	偏向光学兵器
ターミネイト・γ+(フ)	—	—	—	—	18	58	71-1	60%	攻/反	偏向光学兵器



BXwf-T バイド組成機 ダンタリオン

開発
条件

ミッション51プレイ後に、トレジャー「パイドに関する資料4」+「Fリミッターキャンセラー」+「金属生命体融合」を所持

機体

ライフ・フォース装着
チャージ武器(3ターン)

開発コスト **ソル** 50 **エー** 40 **バイ** 50

分類… 機械系

特性
—

性能
ヘックス 1 5 HP(個) 120(24) 燃料 40 索敵 3 速度 4 回避 40% 熟練 威力


名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バイド粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
百玉迫撃ミサイル	—	—	—	—	8	35	2-2	40%	攻/反	誘導ミサイル
ダンタリオンの首(共)	—	—	—	—	—	125	J	99%	攻	粒子兵器
ブラッドレーザー(フ)	—	—	—	—	14	43	72-2	35%	攻/反	直進光学兵器
スパッドレーザー(フ)	—	—	—	—	18	50	71-1	50%	攻/反	偏向光学兵器
ニューロンレーザー(フ)	—	—	—	—	18	56	71-1	75%	迎	偏向光学兵器



地球サイド

■地球軍ユニット

125



機体(敵)

Rwl-99 究極互換機

ラスト・ダンサー (A)

スタンダード・フォース改裝着
チャージ武器(3ターン)
亜空間航行

開発
条件


開発不可

開発コスト

ソル — エー — ハイ —

性能	ヘックス	機動	HP(個)	燃料	素数	速度	回避	熱線
1	5	130(26)	60	3	4	40%	—	—

名前	熱線	HP	素数	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
バルカン	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃
迫撃ミサイル	—	—	—	—	7	25	2-3	70%	攻/迎	誘導ミサイル
スタンダード波動砲II(共)	—	—	—	—	—	125	B	99%	攻	粒子兵器
対空レーザー改(フ)	—	—	—	—	14	50	72-2	45%	攻/反	直進光学兵器
反射レーザー改(フ)	—	—	—	—	14	45	72-2	60%	攻/反	偏向光学兵器
サーチラザーV改(フ)	—	—	—	—	18	53	71-1	65%	攻/反	偏向光学兵器



機体(敵)

Rwl-99 究極互換機

ラスト・ダンサー (B)

ディフェンシヴ・フォース改裝着
チャージ武器(4ターン)
亜空間航行

開発
条件

開発不可

開発コスト

ソル — エー — ハイ —

性能	ヘックス	機動	HP(個)	燃料	素数	速度	回避	熱線
1	5	130(26)	60	3	4	40%	—	—

名前	熱線	HP	素数	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
バルカン	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃
誘導ミサイル	—	—	—	—	5	35	2-2	35%	攻/反	誘導ミサイル
圧縮波動砲II(共)	—	—	—	—	—	135	E	99%	攻	粒子兵器
ツインレーザーW(フ)	—	—	—	—	14	45	72-2	65%	攻/反	偏向光学兵器
着弾再分散レーザー(フ)	—	—	—	—	14	55	71-1	65%	攻/反	偏向光学兵器
ディフェンスレーザーW(フ)	—	—	—	—	18	60	71-1	75%	迎	偏向光学兵器



機体(友)

Rwl-99 究極互換機

ラスト・ダンサー (C)

アンカー・フォース改裝着
チャージ武器(4ターン)
亜空間航行

開発
条件

開発不可

開発コスト

ソル — エー — ハイ —

性能	ヘックス	機動	HP(個)	燃料	素数	速度	回避	熱線
1	5	130(26)	60	3	4	40%	—	—

名前	熱線	HP	素数	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
バルカン	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃
光子魚雷	—	—	—	—	6	30	2-2	50%	攻/反	直進ミサイル
バウンドライトニング波動砲(共)	—	—	—	—	—	127	I	99%	攻/反	粒子兵器
シェード・α+(フ)	—	—	—	—	14	48	72-2	52%	攻/反	直進光学兵器
サーチ・β+(フ)	—	—	—	—	18	52	71-1	70%	攻/迎	偏向光学兵器
ターミネイト・γ+(フ)	—	—	—	—	18	58	71-1	60%	攻/反	偏向光学兵器



機体

R-9BI 爆撃機

ストライダー

開発
条件

ミッション01プレイ後に、「トレジャー」[演習用コンテナ1]を所持

開発コスト

ソル 120 エー — ハイ —

性能	ヘックス	機動	HP(個)	燃料	素数	速度	回避	熱線
1	5	95(19)	50	2	4	25%	命中	—

名前	熱線	HP	素数	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
迫撃ミサイル	—	—	—	—	7	25	2-3	70%	攻/迎	誘導ミサイル
誘導ミサイル	—	—	—	—	5	35	2-2	35%	攻/反	誘導ミサイル
バルムンク	—	—	—	—	1	85	2-4	92%	攻	誘導ミサイル
バリア弾	—	—	—	—	3	60	2-4	95%	迎	偏向光学兵器





Rw-11A 高機動機
フューチャー・ワールド

開発
条件

ミッション10プレイ後に、トレジャー「機体軽量化素材」を所持

機体
分類… 機械系

特性
チャージ武器(4ターン)
攻撃後の再移動可能
—

開発コスト **ソル** 110 **エー** — **ハイ** —

性能	ヘックス	機敏	HP(画)	燃料	素敵	速度	回避	熱耐
	1	5	90(18)	45	3	5	45%	回避

名前	熱耐	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	回避	武器属性
バルカンtype2	—	—	—	—	99	15	1-1	50%	攻/迎	機銃
光子魚雷	—	—	—	—	6	30	2-2	50%	攻/反	直進ミサイル
捕獲弾	—	—	—	—	11	25	2-4	92%	攻	誘導ミサイル
圧縮炸裂弾動器	—	—	—	—	—	115	F	99%	攻	粒子兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



R-11S 超高機動機
トロピカル・エンジェル

開発
条件

ミッション22プレイ後に、トレジャー「機体軽量化素材」+「旋回性能向上システム」+フューチャー・ワールドの機体を所持

機体
分類… 機械系

特性
攻撃後の再移動可能
—

開発コスト **ソル** 20 **エー** 30 **ハイ** —

性能	ヘックス	機敏	HP(画)	燃料	素敵	速度	回避	熱耐
	1	5	80(16)	40	3	6	50%	回避

名前	熱耐	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	回避	武器属性
バルカンtype2	—	—	—	—	99	15	1-1	50%	攻/迎	機銃
光子魚雷	—	—	—	—	6	30	2-2	50%	攻/反	直進ミサイル
捕獲弾	—	—	—	—	11	25	2-4	92%	攻	誘導ミサイル
ロックオンビーム	—	—	—	—	15	50	2-4	90%	攻/迎	偏向光学兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



OP-1 軌道戦闘機
タイタロス

開発
条件

ミッション11プレイ後に、トレジャー「バイド星系の位置データ」+「軌道戦闘機の設計思想」を所持

機体
分類… 機械系

特性
チャージ武器(5ターン)
亜空間航行
別装備武器×2
—

開発コスト **ソル** 150 **エー** — **ハイ** —

性能	ヘックス	機敏	HP(画)	燃料	素敵	速度	回避	熱耐
	3	1	120	40	2	4	36%	威力

名前	熱耐	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	回避	武器属性
ドリルレーザー	—	—	—	—	18	55	1-1	40%	攻/反	直進光学兵器
リングレーザー	—	—	—	—	14	43	2-2	60%	攻/反	偏向光学兵器
ホーミングミサイル	—	—	—	—	8	33	2-3	65%	攻/迎	誘導ミサイル
ボッドシュート	—	—	—	—	—	55	K	80%	攻	物理攻撃
レッドボッド(別)	威力	100	2	25%	50	17	1-1	65%	攻/反	直進光学兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



TP-02M 潜水攻撃機
フロッグマン

開発
条件

ミッション09プレイ後に、トレジャー「水中制御システム」+POWER-アーマーの機体を所持

機体
分類… 機械系

特性
占領/解放可能
水面、水中のみ移動可能
—

開発コスト **ソル** 20 **エー** 20 **ハイ** —

性能	ヘックス	機敏	HP(画)	燃料	素敵	速度	回避	熱耐
	1	1	120	75	3	3	18%	威力

名前	熱耐	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	回避	武器属性
魚雷	—	—	—	—	10	40	水2-4	75%	攻/反	誘導ミサイル
潜対空ミサイル	—	—	—	—	12	37	空2-4	80%	攻/迎	誘導ミサイル
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

データ

地球サイド

■地球軍ユニット



TL-2A 人型接近戦機 アキレウス

開発
条件

ミッション06プレイ後に、トレジャー「人型兵器の研究データ」を所持

占領／解放可能

開発コスト

ソル 110 エー — バイ —

特性

性能

ヘックス	機敏	HP(倍)	燃料	索敵	速度	回避	熟練
1	5	100(20)	45	2	2	20%	威力

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射速	命中	用途	武器属性
バルカン	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃
ビームソード・紅蓮	—	—	—	—	30	55	1-1	85%	攻/反	光学白兵戦兵器
ビームソード・群青	—	—	—	—	20	48	1-1	80%	攻/迎	光学白兵戦兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



TL-2A2 人型接近戦機 ネオプトレモス

開発
条件

ミッション08プレイ後に、トレジャー「人型兵器の研究データ」+「白兵戦強化武装」+アキレウスの機体を所持

占領／解放可能

開発コスト

ソル 30 エー 20 バイ —

特性

性能

ヘックス	機敏	HP(倍)	燃料	索敵	速度	回避	熟練
1	5	110(22)	45	2	2	20%	威力

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射速	命中	用途	武器属性
ヒートホーク・真青	—	—	—	—	25	62	1-1	83%	攻/反	光学白兵戦兵器
ヒートホーク・萌木	—	—	—	—	20	50	1-1	78%	攻/迎	光学白兵戦兵器
体当たり	—	—	—	—	99	60	1-1	50%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



TL-2B 人型長射程機 ヘラクレス

開発
条件

ミッション21プレイ後に、トレジャー「人型兵器の研究データ」+「人型兵器用波動砲」+アキレウスの機体を所持

チャージ武器(2ターン)
占領／解放可能

開発コスト

ソル 20 エー 30 バイ —

特性

性能

ヘックス	機敏	HP(倍)	燃料	索敵	速度	回避	熟練
1	1	120	50	3	2	20%	威力

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射速	命中	用途	武器属性
バルカン	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃
体当たり	—	—	—	—	99	60	1-1	50%	攻	体当たり
短ライティング波動砲	—	—	—	—	—	120	L	99%	攻	粒子兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



TL-2B2 大型機動兵器 ヒュロス

開発
条件

ミッション55プレイ後に、トレジャー「人型兵器の研究データ」+「高速機動システム」を所持

占領／解放可能

開発コスト

ソル 100 エー 100 バイ 100

特性

性能

ヘックス	機敏	HP(倍)	燃料	索敵	速度	回避	熟練
3	1	150	45	3	2	20%	威力

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射速	命中	用途	武器属性
ビームWクロー	—	—	—	—	10	75	1-1	80%	攻	光学白兵戦兵器
6Wミサイル	—	—	—	—	8	65	3-5	65%	攻/迎	誘導ミサイル
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

地球サイト

■地球軍ユニット



TL2AT 可変人型兵器
バトロクロス・飛行形態

開発
条件

ミッション25プレイ後に、トレジャー「人型兵器の研究データ」+「人型兵器可変システム」+アキレウスの機体を所持

チャージ武器(3ターン)
変形可能

開発コスト

ソル — エー 30 バイ 10

分類... 機械系

性能	ヘックス	補給	HP(満)	燃料	索敵	速度	回避	熱線
	1	5	100(20)	45	2	5	35%	威力

名前	熱線	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バルカン	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃
追尾ミサイル	—	—	—	—	7	25	2-3	70%	攻/迎	誘導ミサイル
誘導ミサイル	—	—	—	—	5	35	2-2	35%	攻/反	誘導ミサイル
スタンダード波動砲	—	—	—	—	—	105	B	99%	攻	粒子兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



TL2AT 可変人型兵器
バトロクロス・人型

開発
条件

ミッション25プレイ後に、トレジャー「人型兵器の研究データ」+「人型兵器可変システム」+アキレウスの機体を所持

変形可能
占領/解放可能

開発コスト

ソル — エー 30 バイ 10

分類... 機械系

性能	ヘックス	補給	HP(満)	燃料	索敵	速度	回避	熱線
	1	5	100(20)	45	2	2	20%	威力

名前	熱線	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バルカン	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃
ビームソード・紅蓮	—	—	—	—	30	55	1-1	85%	攻/反	光学白兵戦兵器
ビームソード・群青	—	—	—	—	20	48	1-1	80%	攻/迎	光学白兵戦兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



R-E1 早期警戒機
ミッドナイト・アイ

開発
条件

ミッション02プレイ後に、トレジャー「演習用コンテナ2」を所持

特性

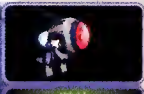
開発コスト

ソル 100 エー — バイ —

分類... 機械系

性能	ヘックス	補給	HP(満)	燃料	索敵	速度	回避	熱線
	1	5	80(16)	55	4	5	38%	回避

名前	熱線	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バルカン	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



TP-02C 汎用補給機
POWアーマー

開発
条件

ミッション01プレイ後に、トレジャー「辞令1」を所持

占領/解放可能
補給可能
デコイ機能

開発コスト

ソル 80 エー — バイ —

分類... 機械系

性能	ヘックス	補給	HP(満)	燃料	索敵	速度	回避	熱線
	1	1	90	100	2	3	25%	HP

名前	熱線	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バルカン	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

データ

地球サイド

■地球軍ユニット



データ
地球サイバ

■地球軍ユニット

Rr2o-3 汎用工作機 工作機

開発
条件

ミッション03プレイ後に、トレジャー「工作機の残骸」を所持

特性
占領／解放可能
補給／修理可能
運搬／設置可能

開発コスト

ソル 50

エー —

ハイ —

性能

ヘックス 1 1 HP(個) 95 燃料 100 素敵 2 2 回避 25% 熟練 HP

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バルカン	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Rr2o-3-2 汎用工作機 工作機2号機

開発
条件

ミッション20プレイ後に、トレジャー「工作機の残骸」+「浮遊コンテナ」+「エーテリウム塊」+「バイドルゲンの塊」+工作機の機体を所持

特性
占領／解放可能
補給／修理可能
運搬／設置可能

開発コスト

ソル 10

エー 10

ハイ 10

性能

ヘックス 2 1 HP(個) 95 燃料 100 素敵 2 2 回避 25% HP

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バルカン	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/迎	機銃
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

F-A フォース スタンダード・フォース

開発
条件

ミッション01プレイ後に、トレジャー「辞令1」を所持

特性
アロー・ヘッドに装着
アロー・ヘッドbklに装着

開発コスト

ソル —

エー —

ハイ 80

性能

ヘックス 1 1 HP(個) 120 燃料 100 素敵 2 2 回避 35% 威力

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バイド粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
フォースシュート	—	—	—	—	99	60	1-1	70%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

F-A2 新型フォース スタンダード・フォース改

開発
条件

開発不可

特性
ラスト・ダンサー(A)に装着

開発コスト

ソル —

エー —

ハイ —

性能

ヘックス 1 1 HP(個) 150 燃料 100 素敵 3 2 回避 35% —

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バイド粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
フォースシュート	—	—	—	—	99	60	1-1	70%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



F-Ac フォース スタンダード・フォースC

開発
条件

ミッション04プレイ後に、トレジャー「拡散波動砲」+[低位重
空間航法システム]+スタンダード・フォースの機体を所持

ウォーヘッドに装着

開発コスト

ソル

エー

20

ハイ

30

分類... 生命系

性能

ヘックス	機体	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	熱線
1	1	130	100	2	2	40%	威力

名前	熱線	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バイド粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
フォースシュート	—	—	—	—	99	60	1-1	70%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



F-D フォース ディフェンシヴ・フォース

開発
条件

ミッション02プレイ後に、トレジャー「長距離波動砲」を所持

シューティング・スターに装着

開発コスト

ソル

エー

—

ハイ

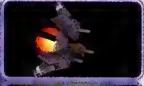
85

分類... 生命系

性能

ヘックス	機体	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	熱線
1	1	140	100	2	2	35%	威力

名前	熱線	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バイド粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
フォースシュート	—	—	—	—	99	60	1-1	70%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



F-D2 新型フォース ディフェンシヴ・フォース改

開発
条件

開発不可

ラスト・ダンサー(B)に装着

開発コスト

ソル

エー

—

ハイ

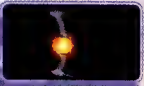
—

分類... 生命系

性能

ヘックス	機体	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	熱線
1	1	160	100	3	2	35%	—

名前	熱線	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バイド粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
フォースシュート	—	—	—	—	99	60	1-1	70%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



F-X フォース テンタクル・フォース

開発
条件

ミッション05プレイ後に、トレジャー「木星基地の記録」+
シューティング・スターの機体を所持

アルバトロスに装着

開発コスト

ソル

エー

—

ハイ

100

分類... 生命系

性能

ヘックス	機体	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	熱線
1	1	128	100	2	2	45%	威力

名前	熱線	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バイド粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
フォースシュート	—	—	—	—	99	70	1-1	65%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



F-SkFr フォース ファイア・フォース

開発
条件

ミッション07プレイ後に、トレジャー「耐熱性パイプ」を所持

プリンシパリティーズに装着

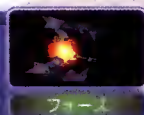
開発コスト **ソル** — **エー** — **ハイ** 100

特性

性能 **ヘックス** **弾数** **HP(個)** **燃料** **索敵** **速度** **回避** **熟練**

1 1 130 100 2 2 30% 威力

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
バイド体液	—	—	—	—	65	12	1-1	50%	攻/反	バイド体液
フォースシュート	—	—	—	—	99	60	1-1	70%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



F-ANC フォース アンカー・フォース

開発
条件

ミッション19プレイ後に、トレジャー「バイドに関する資料2」+「鉤爪式コントロールロッド」を所持

ケルベロスに装着

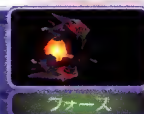
開発コスト **ソル** 30 **エー** — **ハイ** 130

特性

性能 **ヘックス** **弾数** **HP(個)** **燃料** **索敵** **速度** **回避** **熟練**

1 1 130 100 2 2 25% 威力

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
バイド粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
アンカー・アタック	—	—	—	—	99	78	1-1	75%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



F-R13B 新型フォース アンカー・フォース改

開発
条件

ミッション27プレイ後に、トレジャー「バイドに関する資料3」+「鉤爪式コントロールロッド」+「FRミッターキャンセラー」+アンカー・フォースの機体を所持

カロンに装着
ラスト・ダンサー(C)に装着

開発コスト **ソル** — **エー** 40 **ハイ** 80

特性

性能 **ヘックス** **弾数** **HP(個)** **燃料** **索敵** **速度** **回避** **熟練**

1 1 140 100 2 2 25% 威力

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
フォースシュート	—	—	—	—	99	60	1-1	70%	攻	体当たり
アンカー・アタック	—	—	—	—	99	78	1-1	75%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



F-BXT フォース ライフ・フォース

開発
条件

ミッション51プレイ後に、トレジャー「バイドに関する資料4」+「FRミッターキャンセラー」+「金属生命体融合」を所持

ダンタリオンに装着
自己修復機能

開発コスト **ソル** 30 **エー** 40 **ハイ** 130

特性

性能 **ヘックス** **弾数** **HP(個)** **燃料** **索敵** **速度** **回避** **熟練**

1 1 135 100 3 2 35% 威力

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
バイド弾乱れ撃ち	—	—	—	—	40	18	1-1	58%	攻/反	機銃
フォースシュート	—	—	—	—	99	60	1-1	70%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

地球サイド

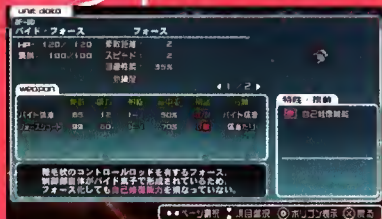
■地球軍ユニット

バイド軍ユニット

バイド軍の総ユニット数は56種類。艦船と機体の占める割合は地球軍とほぼ変わらないが、機体と合体できるフォースの数が地球軍の半数と少ない。これは、もともとフォースという兵器が地球の技術であり、バイド軍の中では主力兵器になっていないことを示している。また、艦船、機体といった従来のカテゴリに当てはまらない、その他の兵器が多いのも特徴のひとつ。事実上、ドブケラドプスや、ゴマンダーなどの超大型兵器が、バイド軍を支えているのだ。

■各カテゴリごとのユニットの割合

カテゴリ	所属数	占拠率
艦船	8	14%
機体	31	55%
フォース	5	9%
その他	12	22%



地球軍の機体であるためか、バイド軍に属するフォースの性能は地球軍のそれよりも劣る。



バイド軍の生物兵器は、接近戦しかできない欠点があるが一撃必殺の攻撃力を持つ。

データ

バイドサイド

■バイド軍ユニット

B-BS-Cnb 暴走戦艦 コンパイラ		開発条件	ミッション36プレイ後に、トレジャー「旗艦大型化」+「旗艦再大型化」を所持									
艦船		搭載可能×5 チャージ武器(3ターン) 別装備武器×2	開発コスト	ソル	—	エー	—	ハイ	700			
特性		—	性能	ヘックス	編隊	HP(個)	燃料	乗数	速度	回避	熟練	
分類… 機械系		—	8	1	260	100	7	2	5%	HP		
名前	熟練	HP	乗数	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性		
追尾ビームCB	—	—	—	—	35	36	3-6	75%	攻/迎	偏向光学兵器		
フラガラッハ砲(別)	威力	160	7	2.5%	—	183	M	99%	攻	粒子兵器		
ファットミサイルH(別)	命中	130	7	2.5%	8	60	3-6	75%	攻/迎	誘導ミサイル		
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—		
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—		
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—		

B-Bld 暴走巡航艦 ボルド		開発条件	ミッション33プレイ後に、トレジャー「旗艦大型化」を所持									
艦船		搭載可能×3 チャージ武器(3ターン) 別装備武器×2	開発コスト	ソル	—	エー	—	ハイ	450			
特性		—	性能	ヘックス	編隊	HP(個)	燃料	乗数	速度	回避	熟練	
分類… 機械系		—	7	1	165	100	4	3	15%	HP		
名前	熟練	HP	乗数	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性		
ボルドビーム	—	—	—	—	40	30	2-4	75%	攻/迎	偏向光学兵器		
カラドボルグ砲(別)	威力	150	4	1%	—	110	N	99%	攻	貫通光学兵器		
ファットミサイル(別)	威力	150	4	1%	11	35	2-4	75%	攻/迎	誘導ミサイル		
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—		
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—		
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—		





B-GstNd 浮遊生命要塞 ガスダーネッド

開発
条件

ミッション34プレイ後に、トレジャー「水上生命要塞」を所持

搭載可能×3
水面のみ移動可能

開発コスト **ソル** — **エー** — **ハイ** 250

分類… 生命系

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
高速氷弾	—	—	—	—	99	60	3~5	40%	攻/反	直進ミサイル
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

武器



BCS-Nth 輸送生命体 ノーザリー

開発
条件

ミッション31プレイ後に、トレジャー「復活の証」を所持

搭載可能×2
デコイ機能
自己修復機能

開発コスト **ソル** — **エー** — **ハイ** 200

分類… 生命系

	名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
武器	バイド体液	—	—	—	—	65	12	1-1	50%	攻/反	バイド体液
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

武器



Bydo? 漆黒の瞳孔 漆黒の瞳孔

開発
条件

開発不可

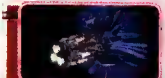
搭載可能×8
移動不可

開発コスト **ソル** — **エー** — **ハイ** —

分類… 生命系

名		熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
武器	思念波	—	—	—	—	99	90	3-6	65%	攻/反	思念攻撃
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

武器



Bydo? 残骸 巨大推進装置?

開発
条件

開発不可

チャージ武器(2ターン)
移動不可

開発コスト **ソル** — **エー** — **ハイ** —

分類… 生命系

武器

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
推進装置の噴射	—	—	—	—	—	315	P	99%	攻	炎攻撃
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

武器

データ

バイドサイド

■バイド軍ユニット

Bydo? 残骸 艦船の残骸

開発不可
開発条件

チャージ武器(2ターン)
移動不可

開発コスト **ソル** — **エー** — **バイ** —

性能 **ヘックス** **編隊** **HP(個)** **燃料** **索敵** **速度** **回避** **熱線**
2 1 160 — 10 — 0% —

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
艦首運動的?	—	—	—	—	—	120	B	99%	攻	貫通光学兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

B-D.Jpt 生命要塞 ドブレラドプス

開発不可
開発条件

搭載可能×8
チャージ武器(2ターン)
別装備武器×2
移動不可

開発コスト **ソル** — **エー** — **バイ** —

性能 **ヘックス** **編隊** **HP(個)** **燃料** **索敵** **速度** **回避** **熱線**
36 1 270 — 8 — 0% —

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
ダブルゲンMAX	—	—	—	—	—	210	C	80%	攻	貫通光学兵器
バイドスプレイ(別)	—	160	8	5%	99	55	3-6	70%	攻/反	偏向光学兵器
バイド体U砲子(別)	—	130	8	0%	99	40	3-6	45%	攻/迎	偏向光学兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

B-D.Vlr 生命要塞の残骸 ドブレラドプスの屍?

開発不可
開発条件

搭載可能×8
チャージ武器(2ターン)
別装備武器×2
移動不可

開発コスト **ソル** — **エー** — **バイ** —

性能 **ヘックス** **編隊** **HP(個)** **燃料** **索敵** **速度** **回避** **熱線**
36 1 280 — 8 — 0% —

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
ダブルゲンMAX	—	—	—	—	—	220	C	80%	攻	貫通光学兵器
バイドスプレイ(別)	—	170	8	5%	99	60	3-6	70%	攻/反	偏向光学兵器
バイド体U砲子(別)	—	140	8	0%	99	40	3-6	45%	攻/迎	偏向光学兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

B-D.Drc 水棲生命要塞 ドブレラドプス水棲種

開発不可
開発条件

搭載可能×8
チャージ武器(2ターン)
別装備武器×2
移動不可

開発コスト **ソル** — **エー** — **バイ** —

性能 **ヘックス** **編隊** **HP(個)** **燃料** **索敵** **速度** **回避** **熱線**
36 1 290 — 8 — 0% —

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
ダブルゲンMAX+D	—	—	—	—	—	231	C	80%	攻	貫通光学兵器
バイドスプレイD(別)	—	180	8	5%	99	75	3-6	70%	攻/反	偏向光学兵器
バイド体D砲子(別)	—	150	8	0%	99	45	3-6	47%	攻/迎	偏向光学兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



B-Gmd 生命要塞 ゴマnder

開発
条件
開発不可

その他(敵)

搭載可能×5
移動不可

開発コスト ソル — エー — ハイ —

分類… 生命系

特性

性能 ヘックス 1 1 270 燃料 索敵 速度 回避 熟練
35 1 270 — 8 — 5% —

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
ゴマnderの体液	—	—	—	—	99	60	3-6	45%	攻/反	バイド体液
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

武器



B-Inthr 防衛生命体 インスルー

開発
条件
開発不可

その他(敵)

自己修復機能(胴部のみ)

開発コスト ソル — エー — ハイ —

分類… 生命系

特性

性能 ヘックス 10 1 660 燃料 索敵 速度 回避 熟練
10 1 660 99 3 1 15% —

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
体当たりBH	—	—	—	—	99	75	1-1	70%	攻	体当たり
バイド炸裂弾(別)	—	180	3	15%	60	40	2-3	40%	攻	直進ミサイル
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

武器



B-Dp 自走コンテナ ドップ

開発
条件
開発不可

その他(敵)

武器なし

開発コスト ソル — エー — ハイ —

分類… 機械系

特性

性能 ヘックス 7 1 110 燃料 索敵 速度 回避 熟練
7 1 110 99 2 2 5% —

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

武器



B-Nt 防衛生命体 ニュート

開発
条件
開発不可

機体(敵)

移動不可

開発コスト ソル — エー — ハイ —

分類… 生命系

特性

性能 ヘックス 1 1 110 燃料 索敵 速度 回避 熟練
1 1 110 90 2 2 15% —

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
イオン砲	—	—	—	—	25	35	2-3	35%	攻/反	直進光学兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

武器

データ

バイドサイド

■ バイド軍ユニット



CHAPTER 3

データ

バイドサイド

■バイド軍ユニット

B-Yg 水棲生物 ヨークゴーン

開発不可
開発条件

自己修復機能
水面、水中のみ移動可能

開発コスト ソル — エー — ハイ —

性能	ヘックス	弾速	HP(個)	燃料	素速	速度	回避	熱線
	6	1	160	99	3	1	35%	—

名前	熟練	HP	素速	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
体当たりBH	—	—	—	—	99	75	1-1	70%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Bh-Bls 水棲生命要塞 ビラシンス

開発不可
開発条件

移動不可

開発コスト ソル — エー — ハイ —

性能	ヘックス	弾速	HP(個)	燃料	素速	速度	回避	熱線
	7	1	160	—	4	0	5%	—

名前	熟練	HP	素速	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
ビラシート弾	—	—	—	—	30	45	空3-6	50%	攻/迎	誘導ミサイル
ビラバブル弾(割)	—	110	4	5%	30	50	水2-4	50%	攻/反	誘導ミサイル
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Bgh-Brd 生命要塞 バルドル

開発不可
開発条件

搭載可能×4
自己修復機能
移動不可

開発コスト ソル — エー — ハイ —

性能	ヘックス	弾速	HP(個)	燃料	素速	速度	回避	熱線
	5	1	160	—	5	0	8%	—

名前	熟練	HP	素速	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
ウッキー弾	—	—	—	—	30	37	2-4	50%	攻/迎	誘導ミサイル
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

B-Ld 水棲生命体 レディ

開発不可
開発条件

自己修復機能
水面、水中のみ移動可能

開発コスト ソル — エー — ハイ —

性能	ヘックス	弾速	HP(個)	燃料	素速	速度	回避	熱線
	1	5	95(19)	50	2	3	15%	—

名前	熟練	HP	素速	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
体当たりB	—	—	—	—	99	60	1-1	50%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



Bg-PI 自走砲台 ピスタフ

開発不可
開発条件

機体(敵)

分類… 機械系

特性

開発コスト

ソル

エー

バイ

性能

ヘックス

機軸

HP(備)

燃料

素敵

速度

回避

熟練

1 5 95(19) 35 4 3 8% —

武器

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
誘導ミサイル	—	—	—	—	20	20	2-4	70%	攻/迎	誘導ミサイル
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



Bwf-IDα 生命機体 バイド・システムα

開発条件

ミッション31プレイ後に、トレジャー「復活の証」を所持

機体

分類… 生命系

特性

バイド・フォース装着
チャージ武器(3ターン)
自己修復機能

開発コスト

ソル

エー

バイ

100

性能

ヘックス

機軸

HP(備)

燃料

素敵

速度

回避

熟練

1 5 95(19) 50 2 3 30% 威力

武器

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
バイド粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
目玉追尾ミサイル	—	—	—	—	8	35	2-2	40%	攻/反	誘導ミサイル
デビルウェーブ砲(共)	—	—	—	—	—	86	Q	99%	攻	粒子兵器
ゴンドランレーザー(フ)	—	—	—	—	14	35	72-2	30%	攻/反	直進光学兵器
ガウパーレーザー(フ)	—	—	—	—	14	28	72-2	65%	攻/反	偏向光学兵器
ノーザリーレーザー(フ)	—	—	—	—	18	40	71-1	50%	攻/反	直進光学兵器



Bwf-IC 生命機体 アンフィビアン

開発条件

ミッション33プレイ後に、トレジャー「粘性皮膚状組成」を所持

機体

分類… 生命系

特性

ビースト・フォース装着
チャージ武器(2ターン)
垂直空間航行
自己修復機能

開発コスト

ソル

エー

バイ

110

性能

ヘックス

機軸

HP(備)

燃料

素敵

速度

回避

熟練

1 5 95(19) 45 2 4 38% 威力

武器

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
バイド粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
目玉追尾ミサイル	—	—	—	—	8	35	2-2	40%	攻/反	誘導ミサイル
バイドスピリット砲(共)	—	—	—	—	—	55	B	99%	攻	粒子兵器
バイドソウルR(フ)	—	—	—	—	21	26	72-2	60%	攻/反	直進光学兵器
バイドソウルB(フ)	—	—	—	—	21	17	72-2	80%	攻/反	偏向光学兵器
バイドソウルY(フ)	—	—	—	—	27	30	71-1	70%	攻/反	偏向光学兵器



Bxi-4 生命機体 アーヴァンク

開発条件

ミッション38プレイ後に、トレジャー「鱗状装甲」を所持

機体

分類… 生命系

特性

スケイル・フォース装着
自己修復機能

開発コスト

ソル

エー

バイ

110

性能

ヘックス

機軸

HP(備)

燃料

素敵

速度

回避

熟練

1 5 100(20) 40 3 4 35% 命中

武器

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
バイド粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
目玉追尾ミサイル	—	—	—	—	8	35	2-2	40%	攻/反	誘導ミサイル
スケイルディフェンス弾(共)	—	—	—	—	6	50	2-4	85%	迎	偏向光学兵器
スケイルシュート(フ)	—	—	—	—	14	40	72-2	38%	攻/反	直進光学兵器
スケイルブラスター(フ)	—	—	—	—	14	35	72-2	45%	攻/反	偏向光学兵器
スケイルランサー(フ)	—	—	—	—	18	45	71-1	60%	攻/迎	直進光学兵器

データ

バイドサイド

■バイド軍ユニット



Bwf-5A 生命機体
クロー・クロー

開発条件
 ミッション46プレイ後に、トレジャー「爪状機体開発」を所持

特徴
 クロー・フォース装着
 チャージ武器(3ターン)
 自己修復機能

開発コスト
ソル 20 **エー** 10 **バイ** 50

性能

ヘックス	順率	HP(値)	燃料	素数	速度	回避	熟練
1	5	105(21)	36	2	3	30%	威力

名前	熟練	HP	素数	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バイド粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
目玉連尾ミサイル	—	—	—	—	8	35	2-2	40%	攻/反	誘導ミサイル
クロー波動砲弾(共)	—	—	—	—	—	130	B	99%	攻	粒子兵器
スクルーランサー(フ)	—	—	—	—	9	47	フ1-1	85%	攻	光学白兵戦兵器
アークレーザー(フ)	—	—	—	—	14	35	フ2-2	35%	攻/反	偏向光学兵器
レーザークロー(フ)	—	—	—	—	99	68	フ1-1	50%	攻	体当たり

Bwf-IB 生命機体
マッド・フォレスト

開発条件
 ミッション53プレイ後に、トレジャー「棘状組成」を所持

特徴
 アイビー・フォース装着
 チャージ武器(2ターン)
 垂直間航行
 自己修復機能

開発コスト
ソル 50 **エー** — **バイ** 50

性能

ヘックス	順率	HP(値)	燃料	素数	速度	回避	熟練
1	5	100(20)	60	3	3	30%	威力

名前	熟練	HP	素数	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バイド粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
目玉連尾ミサイル	—	—	—	—	8	35	2-2	40%	攻/反	誘導ミサイル
アイビーロッド(共)	—	—	—	—	—	91	R	99%	攻	物理攻撃
ヴァインレーザー(フ)	—	—	—	—	14	40	フ2-2	40%	攻/反	直進光学兵器
ウォールレーザー(フ)	—	—	—	—	9	54	フ1-1	82%	攻	光学白兵戦兵器
ウィップレーザー(フ)	—	—	—	—	18	50	フ1-1	50%	攻/迎	偏向光学兵器

BxTP 補給生命体
腐れPOWアーマー

開発条件
 ミッション31プレイ後に、トレジャー「復活の証」を所持

特徴
 占領/解放可能
 補給可能
 デコイ機能

開発コスト
ソル — **エー** — **バイ** 80

性能

ヘックス	順率	HP(値)	燃料	素数	速度	回避	熟練
1	1	90	100	2	3	25%	HP

名前	熟練	HP	素数	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バイド粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

BXR2r0 生命工作機
腐れ工作機

開発条件
 ミッション31プレイ後に、トレジャー「復活の証」+「工作機の残骸」を所持

特徴
 占領/解放可能
 補給/修理可能
 運搬/設置可能

開発コスト
ソル — **エー** — **バイ** 50

性能

ヘックス	順率	HP(値)	燃料	素数	速度	回避	熟練
1	1	95	100	2	2	25%	HP

名前	熟練	HP	素数	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バイド体液	—	—	—	—	65	12	1-1	50%	攻/反	バイド体液
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

データ
バイドサイト

■バイド軍ユニット





BXRr20-2 生体工作機 腐れ工作機2

開発
条件

ミッション39プレイ後に、トレジャー「工作機の残骸」+「兵器運搬艇」+腐れ工作機の機体を所持

機体

特性
占領/解放可能
補給/修理可能
運搬/設置可能

開発コスト

ソル 10 エー 10 ハイ 10

分類... 生命系

性能

ヘックス 2 風撃 1 HP(倍) 95 燃料 100 索敵 2 速度 2 回避 25% 熱線 HP

名前	熱線	HP	索敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
バイド体液	—	—	—	—	65	12	1-1	50%	攻/反	バイド体液
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

武器



B-Mur 耐性生命体 ムーラ

開発
条件

ミッション52プレイ後に、トレジャー「生物兵器開発」+「連結生命体融合」+ゾイドの機体を所持

機体

自己修復機能

開発コスト

ソル — エー 40 ハイ 50

分類... 生命系

性能

ヘックス 7 風撃 1 HP(倍) 140 燃料 99 索敵 3 速度 1 回避 35% 熱線 HP

名前	熱線	HP	索敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
体当たりBH	—	—	—	—	99	75	1-1	70%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

武器



B-Gup 耐性生命体 ガウパー

開発
条件

ミッション49プレイ後に、トレジャー「生物兵器開発」を所持

機体

自己修復機能

開発コスト

ソル 70 エー — ハイ 80

分類... 生命系

性能

ヘックス 3 風撃 1 HP(倍) 120 燃料 45 索敵 2 速度 2 回避 15% 熱線 HP

名前	熱線	HP	索敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
ガウパーアタック	—	—	—	—	99	75	1-1	70%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

武器



Bh-Tb01 中型人型兵器 タブロック

開発
条件

ミッション32プレイ後に、トレジャー「人型兵器の研究データ」+「人型支援兵器」を所持

機体

特性

開発コスト

ソル — エー — ハイ 140

分類... 機械系

性能

ヘックス 3 風撃 1 HP(倍) 150 燃料 55 索敵 3 速度 2 回避 25% 熱線 命中

名前	熱線	HP	索敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
バイド粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
中型ミサイル	—	—	—	—	8	50	3-5	65%	攻/迎	誘導ミサイル
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

武器

データ

バイドサイド

■バイド軍ユニット



Bh-Tb02 中型人型兵器 タブロック2改良型

開発条件 ミッション41プレイ後に、「トレジャー」[人型兵器の研究データ]+「人型支援兵器」+「汎用制圧兵器」+タブロックの機体を所持

開発コスト	ソル	—	エー	30	バイ	30
-------	----	---	----	----	----	----

性能	ヘックス	無毒	HP(満)	燃料	素敵	速度	回避	熱補
	3	1	150	50	3	2	25%	命中

[illegible]

Bh-Tb03 中型人型兵器
タブロック3高機動型

開発条件 ミッション55プレイ後に、トレジャー「人型兵器の研究データ」+「人型支援兵器」+「汎用制圧兵器」+「高速機動システム」+タブロック2改良型の機体を所持

開発コスト	ソル	80	エー	100	バイ	—
-------	----	----	----	-----	----	---

性能	ヘックス	細順	HP(個)	燃料	乗数	速度	回避	熟練
	3	1	150	45	3	3	35%	命中

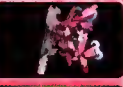
[illegible]

Bhw-Gnsl 支援人型兵器
ゲインズ

開発 ミッション35プレイ後に、トレジャー「人型兵器の研究データ」+「人型波動砲装備タイプ」を所持

開発コスト ソル — エー — ハイ 140

性能	ヘックス	編隊	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	熟練
	1	1	110	35	3	3	35%	回避

[illegible]

Bhw-Gns2 支援人型兵器

開発条件 ミッション40プレイ後に、トレジャー「人型兵器の研究データ」+「人型波動砲装備タイプ」+「携帯型陽電子砲」+ゲインズの機体を所持

開発コスト ソル — エー 30 バイ 30

性能	ヘックス	編隊	HP(個)	燃料	乗数	速度	回避	無敵
	1	1	115	30	3	3	30%	回避

[illegible]

バイドサイド

機バイド軍ユニット



Bh-Gns3 人型接近戦機 ゲインズ3白兵戦型

開発
条件

ミッション50プレイ後に、トレジャー「人型兵器の研究データ」+「人型支援兵器」+「携帯型陽電子砲」+「白兵戦武装」+ゲインズ2陽電子砲装備型の機体所持

開発コスト

ソル 60

エー 40

バイ —

性能	ヘックス	距離	HP(値)	燃料	素敵	速度	回避	熟練
1	1	125	40	3	3	40%	回避	

分類… 機械系

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射速	命中	用途	武器属性
ゲインスクロー	—	—	—	—	15	52	1-1	85%	攻/反	光学白兵戦兵器
エクスカリバー	—	—	—	—	4	77	1-1	78%	攻	光学白兵戦兵器
体当たりH	—	—	—	—	99	75	1-1	75%	攻	体当たり
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

武器



B-Rv 要撃生命体 リボ

開発
条件

ミッション31プレイ後に、トレジャー「復活の証」所持

開発コスト

ソル —

エー —

バイ 40

性能	ヘックス	距離	HP(値)	燃料	素敵	速度	回避	熟練
1	5	60(12)	35	2	4	25%	回避	

分類… 生命系

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射速	命中	用途	武器属性
バイド粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

武器



B-Cnc 要撃兵器 キャンサー

開発
条件

ミッション31プレイ後に、トレジャー「復活の証」+「制圧兵器の残骸」所持

開発コスト

ソル —

エー —

バイ 60

性能	ヘックス	距離	HP(値)	燃料	素敵	速度	回避	熟練
1	5	60(12)	40	2	3	35%	威力	

分類… 機械系

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射速	命中	用途	武器属性
バイド粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
体当たり	—	—	—	—	99	60	1-1	50%	攻	体当たり
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

武器



B-Stbl 汚染物運搬機 ストロバルト

開発
条件

ミッション31プレイ後に、トレジャー「復活の証」+「制圧兵器の残骸」所持

開発コスト

ソル —

エー —

バイ 70

性能	ヘックス	距離	HP(値)	燃料	素敵	速度	回避	熟練
1	5	110(22)	50	3	3	15%	威力	

分類… 機械系

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射速	命中	用途	武器属性
バイド汚染物質	—	—	—	—	24	25	2-2	35%	攻/反	直進ミサイル
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

武器

データ

バイドサイド

■バイド軍ユニット



データ

バイドサイド

機 バイド軍ユニット

B-StbtBmb 爆撃機 ストロバルトボマー

開発
条件

ミッション39プレイ後に、トレジャー「兵器運搬艇」+ストロバルトの機体を所持

開発コスト **ソル** — **エー** 30 **ハイ** 10

ヘックス	機体	HP(個)	燃料	乗数	速度	回避	熟練
1	5	95(19)	50	3	3	15%	威力

名前	熟練	HP	乗数	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
STミサイル	—	—	—	—	16	35	2-3	40%	攻/反	誘導ミサイル
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

B-Urc-L 要撃兵器 Uロッチ・リングレーザ

開発
条件

ミッション41プレイ後に、トレジャー「制圧兵器の残骸」+「汎用制圧兵器」を所持

開発コスト **ソル** — **エー** 50 **ハイ** 40

ヘックス	機隊	HP(個)	燃料	乗数	速度	回避	熟練
1	5	95(19)	45	3	3	15%	威力

名前	熟練	HP	乗数	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
リングレーザU	—	—	—	—	25	38	2-2	40%	攻/反	偏向光学兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

B-Urc-Mis 要撃兵器 Uロッチ・ミサイル

開発
条件

ミッション41プレイ後に、トレジャー「制圧兵器の残骸」+「汎用制圧兵器」を所持

開発コスト **ソル** — **エー** 50 **ハイ** 40

ヘックス	機体	HP(個)	燃料	乗数	速度	回避	熟練
1	5	95(19)	45	3	3	15%	威力

名前	熟練	HP	乗数	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
追尾ミサイルU	—	—	—	—	12	33	2-3	50%	攻/迎	誘導ミサイル
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

B-Mitc 流体金属兵器 メルトクラフト

開発
条件

ミッション48プレイ後に、トレジャー「流体金属」を所持

開発コスト **ソル** 40 **エー** — **ハイ** —

性能	ヘックス	機体	HP(個)	燃料	乗数	速度	回避	熟練
1	5	100(20)	75	3	4	35%	回避	

名前	熟練	HP	乗数	回避	弾数	威力	射程	命中	用途	武器属性
バイド粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



B-Nsl 要撃生命体 ナスルエル

開発
条件

ミッション51プレイ後に、トレジャー「原住生物」+「生物兵器開発」+「金属生命体融合」を所持

機体

特性

開発コスト

ソル 60

エー —

ハイ 60

分類… 生命系

性能	ヘックス	弾数	HP(値)	燃料	素敵	速度	回避	熟練
	1	5	110(22)	45	2	2	15%	威力

武器

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
バイドレーザー	—	—	—	—	20	35	2-2	35%	攻/反	直進光学兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



B-Md 生物型武装 ミッド

開発
条件

ミッション47プレイ後に、トレジャー「原住生物」を所持

機体

特性

開発コスト

ソル 20

エー 20

ハイ 20

分類… 生命系

性能	ヘックス	弾数	HP(値)	燃料	素敵	速度	回避	熟練
	1	5	60(12)	45	3	3	35%	威力

武器

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
バイドレーザー	—	—	—	—	20	35	2-2	35%	攻/反	直進光学兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



B-Gt 生物型武装 ジータ

開発
条件

ミッション47プレイ後に、トレジャー「原住生物」+ミッドの機体を所持

機体

特性

開発コスト

ソル 20

エー 30

ハイ 20

分類… 生命系

性能	ヘックス	弾数	HP(値)	燃料	素敵	速度	回避	熟練
	3	1	110	40	3	2	15%	威力

武器

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
バイドレーザーGT	—	—	—	—	40	45	2-3	45%	攻/反	直進光学兵器
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



B-Zd 耐性生命体 ゾイド

開発
条件

ミッション49プレイ後に、トレジャー「生物兵器開発」を所持

機体

自己修復機能

開発コスト

ソル 10

エー —

ハイ 60

分類… 生命系

性能	ヘックス	弾数	HP(値)	燃料	素敵	速度	回避	熟練
	1	5	60(12)	50	2	2	25%	HP

武器

名前	熟練	HP	素敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
体当たりB	—	—	—	—	99	60	1-1	50%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

データ

バイドサイド

■バイド軍ユニット



データ

バイドサイド

■ハイトユニット

B-Gards 防衛生命体

ベルメイト肉塊

開発
条件

ミッション37プレイ後に、トレジャー「粘性皮膚状組成」+
「衝撃波発生装置」を所持

自己修復機能

開発コスト

ソル

エー

バイ

85

特性

性能

ヘックス	距離	HP(個)	燃料	素数	速度	回避	熱線
1	5	95(19)	55	2	2	15%	威力

名前	熱線	HP	素数	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
体当たり	—	—	—	—	99	60	1-1	50%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

BF-BD フォース

バイド・フォース

開発
条件

ミッション31プレイ後に、トレジャー「復活の証」を所持

バイド・システムαに装着

自己修復機能

開発コスト

ソル

エー

バイ

100

特性

性能

ヘックス	距離	HP(個)	燃料	素数	速度	回避	熱線
1	1	120	100	2	2	35%	威力

名前	熱線	HP	素数	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
バイド体液	—	—	—	—	65	12	1-1	50%	攻/反	バイド体液
フォースシュート	—	—	—	—	99	60	1-1	70%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

BF-BC フォース

ビースト・フォース

開発
条件

ミッション33プレイ後に、トレジャー「粘性皮膚状組成」を
所持

アンフィビアンに装着

開発コスト

ソル

エー

バイ

100

特性

性能

ヘックス	距離	HP(個)	燃料	素数	速度	回避	熱線
1	1	120	100	2	2	35%	威力

名前	熱線	HP	素数	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
バイド体液	—	—	—	—	65	12	1-1	50%	攻/反	バイド体液
フォースシュート	—	—	—	—	99	60	1-1	70%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

BF-X4 フォース

スケイル・フォース

開発
条件

ミッション38プレイ後に、トレジャー「鱗状装甲」を所持

アーヴァンクに装着

自己修復機能

開発コスト

ソル

エー

バイ

100

特性

性能

ヘックス	距離	HP(個)	燃料	素数	速度	回避	熱線
1	1	125	100	3	2	30%	威力

名前	熱線	HP	素数	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
バイド体液	—	—	—	—	65	12	1-1	50%	攻/反	バイド体液
フォースシュート	—	—	—	—	99	60	1-1	70%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—




BF-X5A フォース
クロー・フォース

開発条件
ミッション46プレイ後に、トレジャー「爪状機体開発」を所持

開発コスト **ソル** 20 **エー** 10 **バイ** 50

性能	ヘックス	順撃	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	熟練
1	1	130	100	2	2	25%	威力	

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
バイド粒子弾	—	—	—	—	99	10	1-1	45%	攻/反	機銃
フォースシュート	—	—	—	—	99	60	1-1	70%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



F-IVY フォース
アイビー・フォース

開発条件
ミッション53プレイ後に、トレジャー「棘状組成」を所持

開発コスト **ソル** 50 **エー** — **バイ** 50

性能	ヘックス	順撃	HP(個)	燃料	索敵	速度	回避	熟練
1	1	115	100	2	3	30%	威力	

名前	熟練	HP	索敵	回避	弾数	威力	射撃	命中	用途	武器属性
フォースシュートT	—	—	—	—	99	70	1-1	65%	攻	体当たり
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



データ

バイドサイド

■バイド軍ユニット

notice!

ユニット能力ランキング

プレイヤーが開発して使うことのできるユニットの中から、索敵範囲、速度、回避率、武器の威力と命中率が優秀なユニットを、地球、バイドの各サイドで5体ずつピックアップしてみた。比較して分かることは、やはり地球軍のほうが優秀なユニットが多いということ。索敵能力が飛び抜けているミッドナイト・アイ、速度にも回避

率にも秀で最前線で活躍できるトロピカル・エンジェル、遠距離からの正確な援護射撃が得意なストライダー、一撃でどんなユニットも吹き飛ばす必殺のチャージ武器を持つテュール級など、質量ともに磐石だ。バイド軍はこれら地球軍のユニットとの能力差を、頭を使った戦術でカバーする必要がある。

●索敵範囲ベスト5 (艦船を除く)

地球			バイド		
順位	ユニット名	索敵	順位	ユニット名	索敵
1	ミッドナイト・アイ	4	1	アーヴァンク	3
2	トロピカル・エンジェル	3	1	メルトクラフト	3
2	フューチャー・ワールド	3	1	マッド・フォレスト	3
2	ダンタリオン	3	1	タブロック3高機動型	3
2	グレース・ノートほか	3	1	ゲインズほか	3

●速度ベスト5 (艦船を除く)

地球			バイド		
順位	ユニット名	速度	順位	ユニット名	速度
1	トロピカル・エンジェル	6	1	アーヴァンク	4
2	ミッドナイト・アイ	5	1	メルトクラフト	4
2	フューチャー・ワールド	5	1	アンフィビアン	4
2	バトロクロス・飛行形態	5	1	リボー	4
5	ダンタリオンほか	4	5	マッド・フォレストほか	3

●回避率ベスト5

地球			バイド		
順位	ユニット名	回避	順位	ユニット名	回避
1	トロピカル・エンジェル	50%	1	ゲインズ3白兵戦型	40%
2	フューチャー・ワールド	45%	2	アンフィビアン	38%
2	ウォー・ヘッド	45%	3	アーヴァンク	35%
2	デンタクル・フォース	45%	3	メルトクラフト	35%
2	アロー・ヘッドbk	45%	3	ゲインズほか	35%

●武器の威力ベスト5

地球			バイド		
順位	ユニット名(武器名)	威力	順位	ユニット名(武器名)	威力
1	テュール級(クレイプニル砲)	202	1	コンバイラ(フラガラッハ砲)	183
2	ヘイムダル級(ブルドガング砲)	183	2	ファインモーション(ファインレーザー)	130
3	ダンタリオン(ダンタリオンの笛)	135	2	クロー・クロー(クロー波動砲弾)	130
4	カロン(バウンドライトニング波動砲)	127	4	ヘルメイト本体(亜空間バスター)	120
5	ガラム級(ヴァーン砲Ⅱ型)	125	5	ボルド(カラドボルグ砲)	110

●武器の命中率ベスト5 (チャージ武器を除く)

地球			バイド		
順位	ユニット名(武器名)	命中	順位	ユニット名(武器名)	命中
1	ストライダー(ハリア弾)	95%	1	ゲインズ3白兵戦型(ゲインスクロー)	85%
2	ストライダー(バルムンク)	92%	1	アーヴァンク(スケイルディフェンス弾)	85%
2	フューチャー・ワールド(捕獲弾)	92%	1	クロー・クロー(スクリュールランサー)	85%
4	トロピカル・エンジェル(ロックオンビーム)	90%	4	マッド・フォレスト(ウォールレーザー)	82%
5	アキレウス(ビームソード・紅蓮)ほか	85%	5	ファインモーション(ファインレーザー)ほか	80%

UNIT

ユニット開発データ

プレイヤーが開発できる80ユニットを、地球軍、バイド軍に分けて紹介。リストは開発可能になる順番に並んでいる。

データの見方

No.	ユニットが開発可能になるミッションの番号。リストはこの開発順に並んでいる。
ユニット名	ユニットの名称。
分類	そのユニットが属している3つのカテゴリー。カテゴリーごとに、ユニットに乗れるパイロットが限定される。
上限	ゲーム中に開発できる最大ユニット数を示す。同じ種類のユニットを、艦船は3、機体は8、フォースは5まで持てる。
必要なトレジャー	ユニットを開発するために必要になるトレジャーで、末尾の[]内の数字は、そのトレジャーが入手できるミッションの番号を示す。開発するために、最大4種類のトレジャーが必要になるユニットもある。
必要なユニット	そのユニットを開発するときに必要になる別のユニット名で、いわゆる元になるユニット。1ユニット開発するごとに、元になるユニットをひとつずつ消費する仕組みだ。
資源	1ユニットの開発にかかる3種類の資源の量を示す。「ソル」はソルモナジウム、「エー」はエーテリウム、「バイ」はバイドルゲン。の略。

■地球軍開発ユニット一覧

No	ユニット名	分類	上限	必要なトレジャー	必要なユニット名	資源		
						ソル	エー	バイ
01	アロー・ヘッド	機体	8	辞令1 [01]		100	0	0
01	スタンダード・フォース	フォース	5	辞令1 [01]		0	0	80
01	POWアーマー	機体	8	辞令1 [01]		80	0	0
01	ヨルムンガンド級	艦船	3	辞令1 [01]		200	0	0
01	ストライダー	機体	8	演習用コンテナ1 [01]		120	0	0
02	ミッドナイト・アイ	機体	8	演習用コンテナ2 [02]		100	0	0
02	シューティングスター	機体	8	距離離脱動機 [02]		110	0	0
02	ディフェンシヴ・フォース	フォース	5	距離離脱動機 [02]		0	0	85
03	工作機	機体	8	工作機の特典 [03]		50	0	0
03	ニースヘッグ級	艦船	3	辞令2 [03]		250	0	0
04	ウォー・ヘッド	機体	8	拡張機動機 [04] + 低位空間航法システム [04]	アロー・ヘッド	30	20	0
04	スタンダード・フォースC	フォース	5	拡張機動機 [04] + 低位空間航法システム [04]	スタンダード・フォース	0	20	30
05	ヴァナルガンド級	艦船	3	辞令3 (巡航艦受領許可書) [05]		450	0	0
05	グレース・ノート	機体	8	木星基地の記録 [05]	シューティングスター	40	20	0
05	アルバトロス	機体	8	船手付きコントロールロッド [05]		100	0	0
05	デンタクル・フォース	フォース	5	船手付きコントロールロッド [05]		0	0	100
05	アロー・ヘッドbk	機体	8	辞令3 (巡航艦受領許可書) [05] + バイドに関する資料1 [05]	アロー・ヘッド	20	10	0
06	アキレウス	機体	8	人型兵器の研究データ [06]		110	0	0
07	プリンシパリティーズ	機体	8	耐熱性パイプ [07]		110	0	0
07	ファイア・フォース	フォース	5	耐熱性パイプ [07]		0	0	100
08	ネオフトレモス	機体	8	人型兵器の研究データ [06] + 白兵戦強化装具 [08]	アキレウス	30	20	0
08	ヘイムタル級	艦船	3	辞令3 (巡航艦受領許可書) [05] + 電子窓 [08]		650	0	0
09	エーギル級	艦船	3	辞令3 (巡航艦受領許可書) [05] + 水中制御システム [08]		300	0	0
09	フックマン	機体	8	水中制御システム [09]	POWアーマー	20	20	0
10	フューチャー・ワールド	機体	8	機体軽量化素材 [10]		110	0	0
11	タイタロス	機体	8	バイド星系の位置データ [11] + 軌道観測機の設計思想 [11]		150	0	0
17	ケルベロス	機体	8	バイドに関する資料2 [13] + 電撃誘導リーダー [17]		130	0	0
19	アンカー・フォース	フォース	5	バイドに関する資料2 [13] + 砲爪式コントロールロッド [19]		30	0	130
20	工作機2号機	機体	5	工作機の特典 [03] + 浮遊コンテナ [04] + エーテリウムの塊 [14] + バイドルゲンの塊 [20]	工作機	10	10	10
21	ヘラクレス	機体	8	人型兵器の研究データ [06] + 人型兵器用運動機 [21]	アキレウス	20	30	0
22	トロピカル・エンジェル	機体	8	機体軽量化素材 [10] + 応答性向上システム [22]	フューチャー・ワールド	20	30	0
25	パトロクロス	機体	8	人型兵器の研究データ [06] + 人型兵器用変換システム [25]	アキレウス	0	30	10
26	ガラム級	艦船	3	辞令3 (巡航艦受領許可書) [05] + 巡航艦のパワーアップ [26]	ヴァナルガンド級	50	50	50
27	カロン	機体	8	バイドに関する資料3 [24] + 電撃誘導リーダー [17] + FRIミッター・キャンセラー [27]	ケルベロス	0	40	40

27	アンカー・フォース改	フォース	5	バイドに関する資料3[24] + 胸爪式コントロールロッド[19] + Fリミッターキャンセラー[27]	アンカー・フォース	0	40	80
51	ダンタリオン	機体	8	バイドに関する資料4[30] + Fリミッターキャンセラー[27] + 金魚生命体融合[51]		50	40	50
51	ライフ・フォース	フォース	5	バイドに関する資料4[30] + Fリミッターキャンセラー[27] + 金魚生命体融合[51]		30	40	130
55	ヒュロス	機体	5	人型兵器の研究データ[06] + 高速機動システム[55]		100	100	100
56	デュール級	艦船	3	辞令3[巡航艦受領許可書][05] + 障電子砲[08] + 演習用コンテナ3[56]	ヘイムダル級	60	60	60

■ バイド軍開発ユニット一覧

No	ユニット名	分類	上層	必要なトレジャー	必要なユニット名	資源		
						ソル	エー	ハイ
31	ノーザリー	艦船	3	復活の証[31]		0	0	200
31	リボー	機体	8	復活の証[31]		0	0	40
31	腐れPOWアーマー	機体	8	復活の証[31]		0	0	80
31	腐れ工作機	機体	8	復活の証[31] + 工作機の残骸[03]		0	0	50
31	バイド・システムα	機体	8	復活の証[31]		0	0	100
31	バイド・フォース	フォース	5	復活の証[31]		0	0	100
31	キャンサー	機体	8	復活の証[31] + 制圧兵器の残骸[31]		0	0	60
31	ストロバルト	機体	8	復活の証[31] + 制圧兵器の残骸[31]		0	0	70
32	タブロック	機体	5	人型兵器の研究データ[06] + 人型支援兵器[32]		0	0	140
33	ホルド	艦船	3	旗艦大型化[33]		0	0	450
33	アンフィビアン	機体	8	粘性皮膚状組成[33]		0	0	110
33	ビースト・フォース	フォース	5	粘性皮膚状組成[33]		0	0	100
34	カスターネット	艦船	3	水上生命装置[34]		0	0	250
35	ケインズ	機体	8	人型兵器の研究データ[06] + 人型波動砲装備タイプ[35]		0	0	140
36	コンバイラ	艦船	3	旗艦大型化[33] + 旗艦再大型化[36]		0	0	700
37	ヘルメイト本体	艦船	3	衝撃波発生装置[37]		0	0	350
37	ヘルメイト肉塊	機体	8	粘性皮膚状組成[33] + 衝撃波発生装置[37]		0	0	85
38	アーヴァンク	機体	8	艦状装甲[38]		0	0	110
38	スケイル・フォース	フォース	5	艦状装甲[38]		0	0	100
39	ストロバルトボマー	機体	8	兵器運搬艇[39]	ストロバルト	0	30	10
39	腐れ工作機2	機体	5	工作機の残骸[03] + 兵器運搬艇[39]	腐れ工作機	10	10	10
40	ケインズ2階電子砲装備型	機体	8	人型兵器の研究データ[06] + 人型波動砲装備タイプ[35] + 携帯型障電子砲[40]	ゲインズ	0	30	30
41	Uロッチ・リンクレーサー	機体	8	制圧兵器の残骸[31] + 汎用制圧兵器[41]		0	50	40
41	Uロッチ・ミサイル	機体	8	制圧兵器の残骸[31] + 汎用制圧兵器[41]		0	50	40
41	タブロック2改良型	機体	5	人型兵器の研究データ[06] + 人型支援兵器[32] + 汎用制圧兵器[41]	タブロック	0	30	30
43	グリッドロック・ブルー	艦船	3	ワーブ空間砲[43]		0	300	0
43	グリッドロック・レッド	艦船	3	ワーブ空間砲[43]		0	300	0
46	ファインモーション	艦船	3	ワーブ空間砲[43] + ワーブ空間の出口[46]		0	200	200
46	クロウ・クロウ	機体	8	直状機体開発[46]		20	10	50
46	クロウ・フォース	フォース	5	直状機体開発[46]		20	10	50
47	ミッド	機体	8	居住生物[47]		20	20	20
47	ジータ	機体	5	居住生物[47]	ミッド	20	30	20
48	メルトクラフト	機体	8	流体金属[48]		40	0	0
49	カウバー	機体	5	生物兵器開発[49]		70	0	80
49	ゾイド	機体	8	生物兵器開発[49]		10	0	60
50	ゲインズ3白兵戦型	機体	8	人型兵器の研究データ[06] + 人型支援兵器[32] + 携帯型障電子砲[40] + 白兵戦装備[50]	ゲインズ2階電子砲装備型	60	40	0
51	ナスルエル	機体	8	居住生物[47] + 生物兵器開発[49] + 金魚生命体融合[51]		60	0	60
52	ムーラ	機体	8	生物兵器開発[49] + 連結生命兵器[52]	ゾイド	0	40	50
53	マッド・フォレスト	機体	8	腺状組成[53]		50	0	50
53	アイビー・フォース	フォース	5	腺状組成[53]		50	0	50
55	タブロック3高機動型	機体	5	人型兵器の研究データ[06] + 人型支援兵器[32] + 汎用制圧兵器[41] + 高速機動システム[55]	タブロック2改良型	80	100	0



ユニット開発データ

■ バイド軍開発ユニット一覧

PILOT

パイロットデータ

ゲームに登場する60人のパイロットの加入条件をリストで紹介。地球、バイドの各サイドで、30人ずつ仲間になるのだ。

データの見方

サイド	地球サイドとバイドサイドのどちらのミッションで艦隊に加わるパイロットなのかを示す。なお、地球所属のパイロットはバイドサイド、バイド所属のパイロットは地球サイドのミッションには使えない。
搭乗分類	そのユニットが属している3つのカテゴリ。艦船、機体、フォースごとに専門のパイロットが設定されており、たとえば艦船のパイロットを機体やフォースに搭乗させることはできない。
NO	ゲーム内の「艦隊編成」で表示される部隊のナンバー。リストはこの順番に並んでいる。
小隊名	その部隊の名前。プレイヤーが自由に変更することもできる。
加入時期	「ミッション」モードにおいて、そのパイロットが艦隊に加入してくるミッションと加入方法を示す。パイロットを艦隊に加入させる方法は2種類で、ミッションをクリアしたあとに加わるタイプと、そのミッションの基地に孤立した者を救出するタイプがある。なお、「スタート時より」と表記のあるものは、各サイドのスタート時から加わっている初期配置パイロットのこと。
MAP	そのパイロットが加入するミッションが載っている本書のページを示す。
初期搭乗ユニット	そのパイロットが加入時に乗っているユニットの名前を示し、デフォルトの部隊と基地に隔離されていて救出するパイロットにのみ設定されている。艦隊に加入したあとの「艦隊編成」ならば、搭乗ユニットを乗り替えることも可能だ。

■ユニット搭乗パイロット一覧

サイド	搭乗分類	No	小隊名	加入時期	MAP	初期搭乗ユニット
地球 サイド	艦船	1	ゴードン艦長	ミッション01スタート時より	—	ヨルムンガンド級
		2	ウェスティン艦長	ミッション03クリア後に加	P044	—
		3	マクスウェル艦長	ミッション05クリア後に加	P046	—
		4	ワタナベ艦長	ミッション08クリア後に加	P049	—
		5	キートン艦長	ミッション20クリア後に加	P062	—
	機体	6	クラーク攻撃隊	ミッション01スタート時より	—	アロー・ヘッド
		7	スコット攻撃隊	ミッション01スタート時より	—	アロー・ヘッド
		8	デシオ爆撃隊	ミッション01スタート時より	—	ストライダー
		9	スミス偵察隊	ミッション01スタート時より	—	ミッドナイト・アイ
		10	ピータソン補給隊	ミッション01スタート時より	—	POWアーマー
		11	ホホワイト隊	ミッション01クリア後に加	P042	—
		12	グエン隊	ミッション03クリア後に加	P044	—
		13	グリーンヒル隊	ミッション04クリア後に加	P045	—
		14	シマクラ隊	ミッション05で救助	P046	グレース・ノート
		15	モミホッグ隊	ミッション07で救助	P048	アロー・ヘッドbkc
		16	ペナブルス隊	ミッション08クリア後に加	P049	—
		17	ロバーツ隊	ミッション09クリア後に加	P050	—
		18	ゴルサッチ隊	ミッション11クリア後に加	P052	—
		19	ソン隊	ミッション20クリア後に加	P062	—
		20	マクレラン隊	ミッション28で救助	P072	ウォー・ヘッド
	フォース	21	FC:ソラ	ミッション01スタート時より	—	スタンダード・フォース



フォース	22	FC:ホシ	ミッション01クリア後に加入	P042	—
	23	FC:ツキ	ミッション03クリア後に加入	P044	—
	24	FC:カタナ	ミッション05で救助	P046	ディフェンシヴ・フォース
	25	FC:トリ	ミッション07で救助	P048	スタンダード・フォース
	26	FC:ヤマ	ミッション09クリア後に加入	P050	—
	27	FC:ハナ	ミッション11クリア後に加入	P052	—
	28	FC:ウミ	ミッション20クリア後に加入	P062	—
	29	FC:アナタ	ミッション22クリア後に加入	P064	—
	30	FC:ネムリ	ミッション28で救助	P072	スタンダード・フォースC
	31	Capt.キガ	ミッション31スタート時より	—	ノーザリー
艦船	32	Capt.ツク	ミッション33クリア後に加入	P080	—
	33	Capt.トワ	ミッション35クリア後に加入	P083	—
	34	Capt.タシ	ミッション36クリア後に加入	P084	—
	35	Capt.ハバ	ミッション39クリア後に加入	P087	—
	36	Teamイド	ミッション31スタート時より	—	バイド・システムα
機体	37	Teamニナ	ミッション31スタート時より	—	バイド・システムα
	38	Teamツデ	ミッション31スタート時より	—	リボ-
	39	Teamイタ	ミッション31スタート時より	—	腐れPOWアーマー
	40	Teamソレ	ミッション31スタート時より	—	腐れ工作機
	41	Teamデモ	ミッション31クリア後に加入	P078	—
	42	Teamワタ	ミッション33で救助	P080	アンフィビアン
	43	Teamシワ	ミッション35クリア後に加入	P083	—
	44	Teamチキ	ミッション37クリア後に加入	P085	—
	45	Teamユウ	ミッション38クリア後に加入	P086	—
	46	Teamニカ	ミッション39クリア後に加入	P087	—
	47	Teamエリ	ミッション41クリア後に加入	P089	—
	48	Teamタカ	ミッション47クリア後に加入	P096	—
	49	Teamツタ	ミッション51で救助	P100	バイド・システムα
	50	Teamダケ	ミッション53で救助	P102	マッド・フォレスト
	51	FC:ドチ	ミッション31スタート時より	—	バイド・フォース
フォース	52	FC:キウ	ミッション31クリア後に加入	P078	—
	53	FC:ノヒ	ミッション33で救助	P080	ビースト・フォース
	54	FC:トビ	ミッション37クリア後に加入	P085	—
	55	FC:トハ	ミッション38クリア後に加入	P086	—
	56	FC:コチ	ミッション38クリア後に加入	P087	—
	57	FC:ラニ	ミッション41クリア後に加入	P089	—
	58	FC:ジュ	ミッション47クリア後に加入	P096	—
	59	FC:ラム	ミッション51で救助	P100	バイド・フォース
	60	FC:ケル	ミッション53で救助	P102	アイビー・フォース

バイド
サイド

パイロットデータ

機体ユニット格闘パイロット一覧

TREASURE

トレジャーデータ

ゲーム中でもっとも取り逃しやすいのが、マップ上に置かれたトレジャー。このリストを見てコンプリートを目指そう。

データの見方

サイド	そのトレジャーが、地球とバイドのどちらのサイドで入手できるかを示す。
No	ゲーム内の「トレジャー情報」で表示されているトレジャーのナンバー。リストはこの順番に並んでいる。
入手ミッション	トレジャーが入手できるミッション番号と本書の掲載ページを示す。
開発に関係するユニット名	そのトレジャーを入手することで、開発が可能になるユニットの名前。

■トレジャー一覧

サイド	No	トレジャー名	入手ミッション	開発に関係するユニット名
地球 サイド	1	演習用コンテナ1	01(→P042)	ストライダー
	2	辞令1	01(→P042)	アロー・ヘッド、スタンダード・フォース、ヨルムンガンド級、POWアーマー
	3	演習用コンテナ2	02(→P043)	ミッドナイト・アイ
	4	長距離波動砲	02(→P043)	シューティング・スター、ディフェンシヴ・フォース
	5	辞令2	03(→P044)	ニーズヘッグ級
	6	火星施設のデータ	03(→P044)	なし
	7	工作機の残骸	03(→P044)	工作機、工作機2号機
	8	拡散波動砲	04(→P045)	ウォー・ヘッド、スタンダード・フォースC
	9	浮遊コンテナ	04(→P045)	工作機2号機
	10	低位至空間航法システム	04(→P045)	ウォー・ヘッド、スタンダード・フォースC
	11	木星基地の記録	05(→P046)	グレース・ノート
	12	辞令3(巡洋艦の受領許可書)	05(→P046)	ヴァナルガンド級、アロー・ヘッドbk、エーギル級、ヘイムダル級、ガルム級、デュール級
	13	触手付きコントロールロッド	05(→P046)	アルバトロス、テンタクル・フォース
	14	バイドに関する資料1	05(→P046)	アロー・ヘッドbk
	15	人型兵器の研究データ	06(→P047)	アキレウス、ネオフトレモス、ヘラクレス、バトロクロス、ヒュロス
	16	耐熱性パイプ	07(→P048)	プリンシパリティーズ、ファイヤ・フォース
	17	白兵戦強化武装	08(→P049)	ネオフトレモス
	18	地球からの手紙	09(→P050)	なし
	19	水中制御システム	09(→P050)	フロックマン、エーギル級
	20	機体軽量化素材	10(→P051)	フューチャー・ワールド、トロビカル・エンジェル
	21	陽電子砲	08(→P049)	ヘイムダル級、デュール級
	22	バイド星系の位置データ	11(→P052)	ダイダロス
	23	軌道戦闘機の設計思想	11(→P052)	ダイダロス
	24	バイドに関する資料2	13(→P055)	クルベロス、アンカー・フォース
	25	エーテリウムの塊	14(→P056)	工作機2号機
	26	電撃誘導リーダー	17(→P059)	クルベロス

データ

トレジャーデータ

地球

サイド

■トレジャー一覧



地球 サイド

バイド サイド

27	鉤爪式コントロールロケット	19(→P061)	アンカー・フォース
28	バイドルゲンの塊	20(→P062)	工作機2号機
29	人型兵器用波動砲	21(→P063)	ヘラクレス
30	旋回性能向上システム	22(→P064)	トロピカル・エンジェル
31	バイドに関する資料3	24(→P066)	カロン、アンカー・フォース改
32	人型兵器可変システム	25(→P068)	バトロクロス
33	巡航艦のパワーアップ	26(→P070)	ガルム級
34	フリミッターキャンセラー	27(→P071)	カロン、アンカー・フォース改、ダンタリオン、ライフ・フォース
35	バイドの本星の座標データ	28(→P072)	なし
36	バイドに関する資料4	30(→P074)	ダンタリオン、ライフ・フォース
37	バイドを討った証	30(→P074)	なし
38	復活の証	31(→P078)	ノーザリー、リポー、廃れP0W7-マー、廃れ工作機、バイドシステムα、バイドフォース、キャンサー、ストロバルト
39	制圧兵器の残骸	31(→P078)	キャンサー、ストロバルト
40	人型支援兵器	32(→P079)	タブロック、タブロック2改良型、ゲインズ3白兵戦型、タブロック3高機動型
41	旗艦大型化	33(→P080)	ボルド、コンバイラ
42	粘性皮膚状組成	33(→P080)	アンフィビアン、ビースト・フォース、ヘルメイト肉塊
43	水上生命要塞	34(→P082)	ガスダーネッド
44	人型波動砲装備タイプ	35(→P083)	ゲインズ、ゲインズ2電子砲装備型
45	旗艦再大型化	36(→P084)	コンバイラ
46	衝撃波発生装置	37(→P085)	ヘルメイト本体、ヘルメイト肉塊
47	鱗状装甲	38(→P086)	アーヴァンク、スケイル・フォース
48	兵器運搬艇	39(→P087)	ストロバルトボマー 廃れ工作機2
49	携帯型陽電子砲	40(→P088)	ゲインズ2電子砲装備型、ゲインズ3白兵戦型
50	汎用制圧兵器	41(→P089)	Uロッチ・リングレーザー、Uロッチ・ミサイル
51	ワープ空間母艦	43(→P091)	グリッドロック・ブルー、グリッドロック・レッド、ファインモーション
52	ワープ空間の出口	46(→P094)	ファインモーション
53	爪状機体開発	46(→P094)	クロー・クロー、クロー・フォース
54	原住生物	47(→P096)	ミッド、シータ
55	流体金属	48(→P097)	メルトクラフト
56	生物兵器開発	49(→P098)	ガウバー、ソイド
57	白兵戦武装	50(→P099)	ゲインズ3白兵戦型
58	金属生命体融合	51(→P100)	ナスルエル、ダンタリオン、ライフ・フォース
59	連結生命兵器	52(→P101)	ムーラ
60	棘状組成	53(→P102)	マッド・フォレスト、アイビー・フォース
61	高速機動システム	55(→P104)	タブロック3高機動型、ヒュロス
62	演習用コンテナ3	56(→P105)	チュール級
63	地球の水	57(→P106)	なし
64	地球帰還の証	57(→P106)	なし



トレジャーデータ

■トレジャー一覧

GALLERY

ギャラリーデータ

ゲーム中のロード時に映し出される画面の背景としても使えるギャラリーフォト。君のいちばんのお気に入りを見つけ出そう。

データの見方

サイド	そのフォトが、地球とバイドのどちらのサイドで入手できるかを示す。なお、フォトの中には、バイドサイド(全57ミッション)クリア後、もう一度「ミッション」モードをプレイすることでしか入手できないものが3枚ある。
No	ゲーム中の「ギャラリー」で表示されているフォトのナンバー。リストはこの順番に並んでいる。
フォト名	フォトのタイトル。
入手方法	フォトの入手方法を示す。ほとんどのフォトは、ミッションをクリアしたあとに入手できる仕組みだ。

■ギャラリーフォト一覧

サイド	No	フォト名	入手方法
地球 サイド	01	激突、ヘイムダル vs ドフケラドフス	ゲームスタート時から存在
	02	地球軍宇宙戦艦 ヘイムダル級	ゲームスタート時から存在
	03	次元戦闘機 アロー・ヘッド	ミッション 01 成層圏での演習をクリア
	04	早期警戒機 ミッドナイト・アイ	ミッション 02 月面での演習をクリア
	05	中距離支援機 シューティング・スター	ミッション 03 火星施設調査をクリア
	06	地球軍宇宙駆逐艦 ニースヘック級	ミッション 04 木星軌道上遭遇戦をクリア
	07	ドフケラドフス・ユービテル	ミッション 05 木星衛星基地調査をクリア
	08	アロー・ヘッド ブラック ver.	ミッション 07 生物兵器施設入口をクリア
	09	ゴマンダーとインスルー	ミッション 08 生物兵器施設跡をクリア
	10	ソーラー兵器 ウートカルサ・ロキ	ミッション 09 カイバーベルトをクリア
	11	攻撃艦 エーギル級 フロッグマン	ミッション 10 衛星トリトン地下をクリア
	12	激突、ホルド vs ヘイムダル	ミッション 11 冥王星基地奪回をクリア
	13	軌道戦闘機 ダイタロス	ミッション 12 26 次元の入口をクリア
	14	ムーラ ミッド ジータ	ミッション 21 幻想空間をクリア
	15	地獄の番犬ケルヘロス 渡し守カロン	ミッション 28 腐敗都市をクリア
	16	終焉の先にあるもの	ミッション 30 バイドの星中枢をクリア
バイド サイド	17	バイド・システムα	ミッション 31 バイドの星の中心をクリア
	18	狂気の輸送システム ノーザリー	ミッション 32 バイドの星上空 2 をクリア
	19	地球軍巡航艦 ヴァナルガンド級	ミッション 33 腐敗都市 2 をクリア
	20	バイド軍宇宙巡航艦 ホルド	ミッション 34 回廊は巡るをクリア
	21	バイド軍宇宙戦艦 コンバイラ	ミッション 37 暗黒の星を越えてをクリア
	22	衝撃波発生システム ベルメイト	ミッション 38 幻想空間 2 をクリア
	23	辺境警備隊仕様 ビース・メーカー	ミッション 40 帰路：ワープ空間をクリア
	24	地球軍人型機動兵器シリーズ	ミッション 47 太陽系外縁帯をクリア
	25	ゾイドとバルドル	ミッション 48 水の星の地下 2 をクリア
	26	ドフケラドフス	ミッション 50 ベストラのその後をクリア
	27	バイド軍人型機動兵器シリーズ	ミッション 51 生物兵器施設入口をクリア
	28	バイド軍人型支援兵器シリーズ	ミッション 56 地球上空をクリア
	29	望郷と自失	ミッション 57 沈む夕陽をクリア
	30	究極互換機 ラスト・ダンサー	ミッション 57 沈む太陽をクリア後に 10 のミッションをクリア
バイド サイドクリア後	31	Earth Side	ミッション 57 沈む太陽をクリア後に 20 のミッションをクリア
	32	Bydo Side	ミッション 57 沈む太陽をクリア後に 30 のミッションをクリア

データ

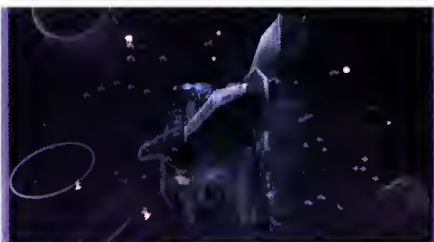
ギャラリーデータ

■ギャラリーフォト一覧

■ギャラリーフォトビジュアル



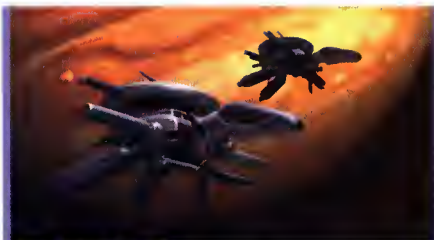
No. 01 激突、ヘイムダルvsドブケラトブス



No. 02 地球軍宇宙戦艦 ヘイムダル級



No. 03 次元戦闘機 アロー・ヘッド



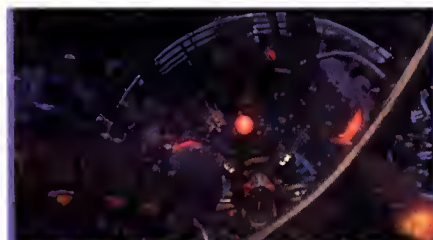
No. 04 早期警戒機 ミッドナイト・アイ



No. 05 中距離支援機 シューティング・スター



No. 06 地球軍宇宙駆逐艦 ニーズヘッグ級



No. 07 ドブケラトブス・ユーピテル



No. 08 アロー・ヘッド ブラックver.

データ
ギャラリーデータ

■ギャラリーフォトビジュアル



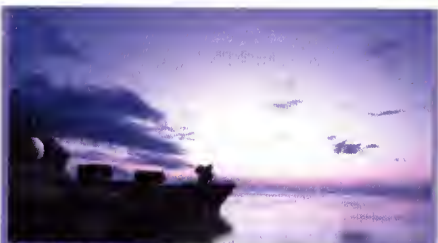
No. 09

ゴマンダーとインスルー



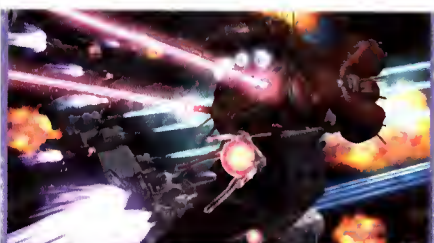
No. 10

ソーラー兵器 ウートガルザ・ロキ



No. 11

攻撃艦 エーギル級/フログマン



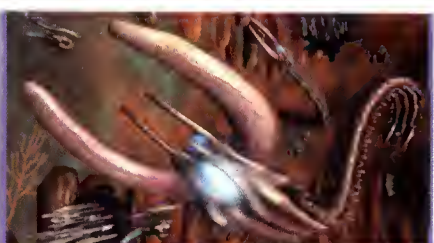
No. 12

激突、ボルドvsヘイムダル



No. 13

軌道戦闘機 タイダロス



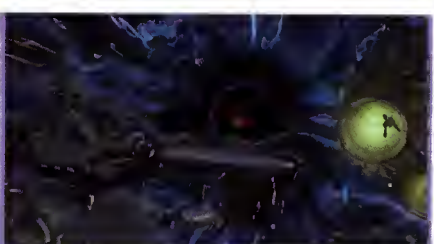
No. 14

ムーラ/ミッド/ジータ



No. 15

地獄の番犬ケルベロス 渡し守カロン



No. 16

終焉の先にあるもの

データ

ギャラリーデータ

■ギャラリーフォトビジュアル





No. 17 バイド・システムα



No. 18 狂気の輸送システム ノーザリー



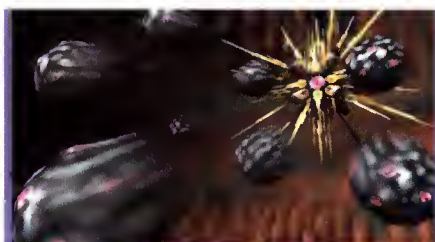
No. 19 地球軍巡航艦 ヴァナルガンド級



No. 20 バイド軍宇宙巡航艦 ボルト



No. 21 バイド軍宇宙戦艦 コンバイラ



No. 22 衝撃波発生システム ベルメイト



No. 23 辺境警備隊仕様 ピース・メーカー



No. 24 地球軍人型機動兵器シリーズ



No. 25

ゾイドとバルドル



No. 26

ドブケラドプス



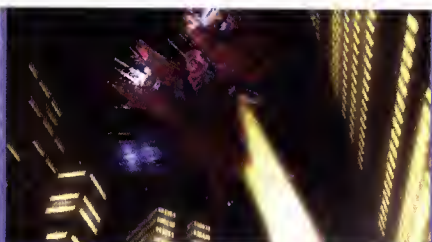
No. 27

バイド軍人型機動兵器シリーズ



No. 28

バイド軍人型支援兵器シリーズ



No. 29

望郷と自失



No. 30

究極互換機 ラスト・ダンサー



No. 31

Earth Side



No. 32

Bydo Side

データ

ギャラリーデータ

■キャラクターフォトビジュアル

R-TYPE ARCHIVES

【アールタイプアーカイブス】

『R-TYPE TACTICS』に登場する兵器たちのルーツを求めて……



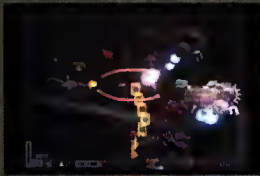
3 そして『R-TYPE』は終焉を迎える

『R-TYPEΔ』の発売から5年の沈黙を破り、2003年にプレイステーション2で発売された作品がシューティングとしての最終作である『R-TYPE FINAL』だ。この作品最大のウリは、何といても総勢101種類もの機体の中から自

機が選べること。その機体の中には正統なシリーズとはいえない同社製シューティング『イメージファイト』の自機、ダイダロスが含まれていたり、『R-TYPE』の枠を超えて、アイレム製シューティングの集大成というような内容になっている。

R-TYPE FINAL

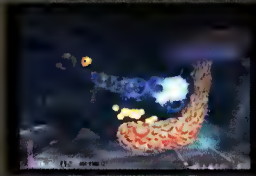
STAGE 1.0



▶▶▶ 『TACTICS』でも活躍する機体R-9B“ストライダー”。この波動砲がバリア弾のルーツだ。

R-TYPE FINAL

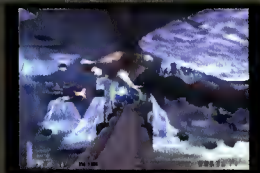
STAGE 2.0



▶▶▶ 『TACTICS』では水中専用のフロクマンだが、『FINAL』では波動砲も装備している。

R-TYPE FINAL

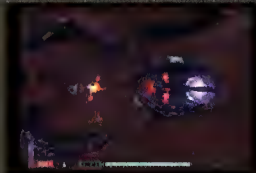
STAGE 2.4



▶▶▶ ヨークゴーンは、このステージの中ボスとして登場するウツボのような水棲生物だ。

R-TYPE FINAL

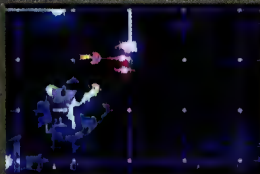
STAGE 5.0



▶▶▶ バイドが跨る攻撃型艦船ファインモーションはこのステージのボスとして登場。

R-TYPE FINAL

STAGE 6.2



▶▶▶ 逆流空間に棲む異次元バイドのクリッドロックは、『TACTICS』では艦船ユニットになった。

IMAGE FIGHT

STAGE 4



▶▶▶ じつは『TACTICS』にこのステージと似た目が似たミッションがある。分かるかな？

過去作品を
プレイする
には？

『R-TYPE FINAL』はプレイステーション2ザベストに収録され、2007年現在も廉価版が発売されている。ちなみに、『イメージファイト』をプレイするならば、

1998年にプレイステーションで発売された『イメージファイト&X-マルチプレイ』がいいが、ソフトは入手困難。中古品を根気強く探すしかない。



R-TYPE TACTICS

公式コンプリートガイド

2007年10月24日 初版発行

【発行人】 浜村弘一
【編集人】 青柳昌行
【編集長】 坂本武郎
【編集長代理】 青山 良
【副編集長】 宮沢晶英
【業務部】 神田雅代
【印刷】 共立印刷株式会社
【発行所・発売元】 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
電話 0570-060-555(代表)

STAFF

●構成・執筆 …… 内田裕志
●マップ監版作成 …… 佐和健治
●デザイン・装丁 …… 川越誠哉(ファミ通書籍編集部)
●編集 …… 成田 圭(ファミ通書籍編集部)
●編集協力 …… 伊藤昌介(ファミ通書籍編集部)
八呂本林(ファミ通書籍編集部)
●校正 …… 葛見由美子
矢部 真
●監修 …… アイテムソフトウェアエンジニアリング株式会社

●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について《ソフトウェアおよびプログラムを含む》株式会社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。
●本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募等に関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL:<http://www.enterbrain.co.jp/>）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ先

エンターブレイン カスタマーサポート
電話：0570-060-555（受付時間は土日祝日を除く 12:00～17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

ご質問内容によりましては、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。また、本書に記載していないゲーム内容に関しましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。


※「B」マーク及び「PlayStation」、「PSP」及び「PSP」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



ファミ通責任編集のゲーム攻略本

アーマード・コア 4 公式オペレーションガイド	1575 円
SD ガンダム ジージェネレーション・ポータブル コンプリートガイド	1890 円
おいでよ どうぶつの森 かんべきガイドブック	1050 円
オーデインスフィア 公式ガイドブック	1680 円
ガンダム無双 コンプリートガイド	1575 円
カドゥケウス Z 2つの超執刀 公式オペレーションガイド	1155 円
逆転裁判 4 公式ガイドブック	1365 円
機動戦士ガンダム SEED 連合 VS.Z.A.F.T.PORTABLE コンプリートガイド	1785 円
機動戦士ガンダム SEED DESTINY 連合 vs.Z.A.F.T. II PLUS コンプリートガイド	1575 円
グロランサーV ジェネレーションズ 公式コンプリートガイド	1680 円
グロランサーV ジェネレーションズ 公式設定資料集	2415 円
喧嘩番長 2 〜フルスロットル〜 公式ガイドブック	1680 円
サモンナイト 4 パーフェクトサモナーズバイブル	1365 円
シャイニング・ウィンド ファイナルコンプリートガイド	1785 円
シャイニング・フォース イクサ ファイナルコンプリートガイド	1785 円
シャイニング・フォース イクサ ビジュアル設定資料集	2100 円
J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! 5 パーフェクトガイド 〜サクつく 5 最強クラブ育成の秘策〜	1890 円
JEANNE D'ARC オフィシャルコンプリートガイド	1470 円
スーパーロボット大戦 W パーフェクトバイブル	1680 円
スーパーペーパーマリオ カンベキガイドブック	1575 円
聖剣伝説 4 解体真書	1890 円
聖剣伝説 HEROES of MANA 公式ガイドブック	1050 円
世界樹の迷宮 公式ガイドブック	1470 円
ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス パーフェクトガイド	1260 円
テイルズ オブ サテンペスト パーフェクトガイド	1680 円
テイルズ オブ デスティニー パーフェクトガイド	1890 円
テイルズ オブ デスティニー 2 オフィシャルガイドブック 新装版	1365 円
.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで コンプリートガイド	1785 円
ドラゴンシャドウスペル 公式コンプリートガイド	1470 円
New スーパーマリオブラザーズ パーフェクトガイド	1050 円
ひぐらしのなく頃に祭 オフィシャルガイドブック	1260 円
PSP 版 ファイナルファンタジー 公式ガイドブック	1365 円
ファイアーエムブレム 暁の女神 パーフェクトガイドブック	1680 円
ファンタシースターユニバース パーフェクトバイブル	1995 円
ファンタシースターユニバース 設定資料集	3150 円
ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング エキスパートガイドブック	1575 円
ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争 パーフェクトガイド	1575 円
不思議のダンジョン 風来のシレン DS コンプリートガイド	1575 円
ペルソナ 3 フェス 公式パーフェクトガイド	1680 円
ペルソナ 3 公式パーフェクトガイド	1470 円
ペルソナ 3 公式設定資料集	1680 円
ペルソナ倶楽部 P3	1680 円
ポケットモンスター ダイヤモンド・パール 公式ワールド大百科	840 円
ポケットモンスター ダイヤモンド・パール 公式全国大図鑑	924 円
ポケモンバトルレボリューション 最強トレーナーズガイド	998 円
星のカービィ 参上! ドロッチェ団 かんべきサポートガイド	1050 円
もぎたてチンクルのぼら色ルッピーランド パーフェクトガイド	1470 円
モンスターハンター 2 (ドス) 公式ガイドブック	2415 円
モンスターハンターポータブル 公式ガイドブック	1785 円
龍が如く 2 完全攻略極ノ書	1680 円
リッジレーサー 7 コンプリートガイド	1680 円
ルパン三世 ルパンには死を、銭形には恋を 公式ガイドブック	1260 円
流星のロックマン ベガサス・レオ・ドラゴン 公式ガイドブック	1365 円
ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード コンプリートガイド	1785 円
ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード 公式設定資料集	2100 円

* 記載いたしました価格は本体価格に消費税 5%が含まれております



ISBN978-4-7577-3832-4
C0076 ¥1800E



9784757738324

エンターブレイン
定価 本体1800円+税



1920076018008